libri NOSTRI

IL TEMPIO DEL TERRORE

IAN LIVINGSTONE

illustrato da Bill Houston
tradotto da Dirk06

www.librogame.net

COMBATTERE I MOSTRI

Prima di cominciare questa avventura, devi determinare i tuoi punti di forza e le tue debolezze. Possiedi una spada e uno scudo, oltre a uno zaino contenente Provviste (acqua e cibo) per il viaggio.
Usa i dadi per determinare i tuoi punteggi iniziali di Abilità e Resistenza. Più avanti troverai il Foglio d'Avventura, nel quale potrai riportare tutti i dettagli della tua avventura. Troverai delle caselle per registrare i tuoi punteggi di Abilità e Resistenza. Ti conviene trascrivere i punteggi sul Foglio d'Avventura a matita, o farne delle fotocopie per le avventure successive.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado, aggiungi 6 al risultato e annota il totale nella casella "Abilità" del Foglio d'Avventura.
Tira entrambi i dadi, aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella "Resistenza".
C'è anche una casella della Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella "Fortuna".
Per motivi che ti saranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso del gioco. Dovrai tenere un registro preciso di questi punteggi e per questa ragione ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ma non cancellare mai i punteggi *iniziali*. Sebbene potrai ricevere punti addizionali di Abilità, Resi-

stenza e Fortuna, questi totali non dovranno mai superare i tuoi punteggi *iniziali* (se non in rare occasioni che ti verranno segnalate nel testo).
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada e la tua generale attitudine al combattimento; più alto è, meglio è.
Il punteggio di Resistenza indica la tua volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la salute. Più la resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere.
Il punteggio di Fortuna indica quanto tu sia fortunato come individuo. Fortuna e magia sono realtà concrete della vita del regno immaginario che stai per esplorare.

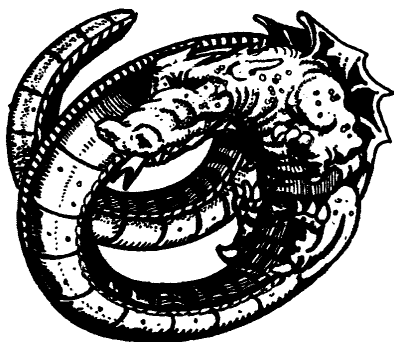
Combattimenti

In questo libro dovrai spesso combattere contro creature di tutti i generi. Ti potrebbe essere concessa la possibilità di evitarle, ma se questo non accade, o se deciderai di attaccare la creatura comunque, devi affrontare il combattimento come segue.
Per prima cosa segna i punteggi di Abilità e Resistenza della creatura nella prima casella utile dell'Elenco degli Avversari presente sul tuo Foglio d'Avventura. I punteggi per ogni avversario sono segnati nel libro ogni volta ne incontri uno.

La sequenza di combattimento è poi la seguente:

1. Tira due dadi e aggiungi il numero uscito al punteggio di Abilità della creatura. Il totale corrisponde alla *Forza d'Attacco* del nemico.
2. Tira di nuovo due dadi e aggiungi il numero uscito al tuo punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla tua *Forza d'Attacco*.
3. Se la tua *Forza d'Attacco* è maggiore di quella dell'avversario significa che lo hai colpito. Procedi al punto 4. Se invece la *Forza d'Attacco* dell'avversario è maggiore della tua significa che sei stato colpito tu. Procedi al punto 5. Se i punteggi di *Forza d'Attacco* sono uguali significa che entrambi siete riusciti ad evitarvi. Riprendi il combattimento dal punto 1.
4. Hai ferito il tuo avversario. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la tua Fortuna per infliggere danni addizionali (vedi oltre).
5. La creatura ti ha ferito. Sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Anche in questo caso puoi usare la

Fortuna (vedi oltre).

6. Modifica appropriatamente il punteggio di Resistenza tuo o della creatura (e il tuo punteggio di Fortuna se l'hai usato: vedi oltre).
7. Inizia il prossimo *Turno di Attacco*, ripetendo i punti 1-6. Procedi in questo modo finché il punteggio di Resistenza tuo o della creatura che stai combattendo non viene ridotto a zero (morte).

Combattimento con più avversari

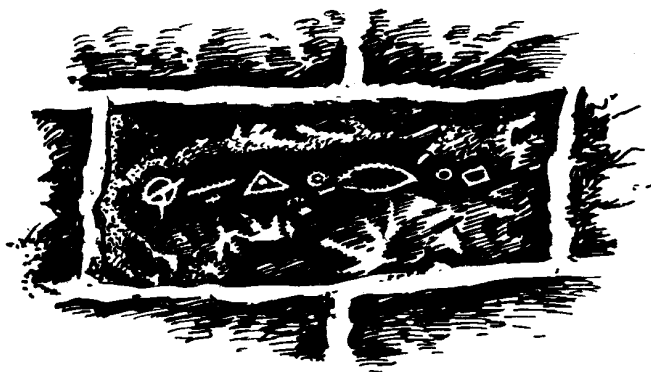
Se dovesse capitarti di combattere contro più avversari in un unico scontro, le istruzioni della pagina in cui ti trovi ti spiegheranno come portare avanti la battaglia. In alcuni casi dovrai considerarli come un singolo mostro, altre volte dovrai combatterli singolarmente nello stesso turno.

Fortuna

In determinate occasioni durante la tua avventura, nei combattimenti o quando ti trovi in situazioni nelle quali potresti essere fortunato o sfortunato (i particolari sono spiegati nelle pagine specifiche), potrai chiamare in soccorso la tua fortuna per ottenere l'opzione più favorevole. Ma stai attento! Usare la fortuna è un affare rischioso, e se sei *s*fortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose.
La procedura per usare la fortuna è la seguente:
Lancia due dadi. Se il risultato è *uguale o minore* del tuo punteggio corrente di Fortuna significa che sei stato *fortunato* e la sorte pende a tuo favore. Se il risultato è maggiore del tuo punteggio corrente di Fortuna sei stato *sfortunato* e sarai penalizzato. Questa procedura si chiama *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che "Tenti la Fortuna" devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio corrente di Fortuna.
Ti renderai conto ben presto che sfidare la fortuna diventa ogni volta più rischioso.

Usare la Fortuna in Combattimento

In certe pagine del libro ti verrà detto di *Tentare la Fortuna* e quali saranno le conseguenze dell'essere *fortunato* o *sfortunato*. In ogni caso, durante i Combattimenti, avrai sempre a disposizione la *possibilità* di usare la fortuna, sia per infliggere un danno più grave ad una creatura che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'avversario ti ha appena inflitto.

Se hai appena ferito la creatura, puoi *Tentare la Fortuna* come descritto in precedenza. Se sei *fortunato*, hai inflitto una ferita grave e puoi sottrarre due punti *extra* dal punteggio di Resistenza dell'avversario. Se sei *sfortunato*, invece, la ferita è stata solo un taglio e devi restituire un punto alla Resistenza della creatura (cioè invece di infliggere i normali 2 punti di danno, ne hai inferto solo 1).
Se la creatura ti ha appena ferito, puoi *Tentare la Fortuna* per cercare di minimizzare la ferita. Se sei *fortunato* sei riuscito ad evitare in parte il colpo. Recuperi 1 punto Resistenza (cioè invece di subire 2 punti di danno ne subisci solo 1). Se sei *sfortunato*, hai subito un colpo grave. Sottrai 1 punto di Resistenza extra.
Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

Rcuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

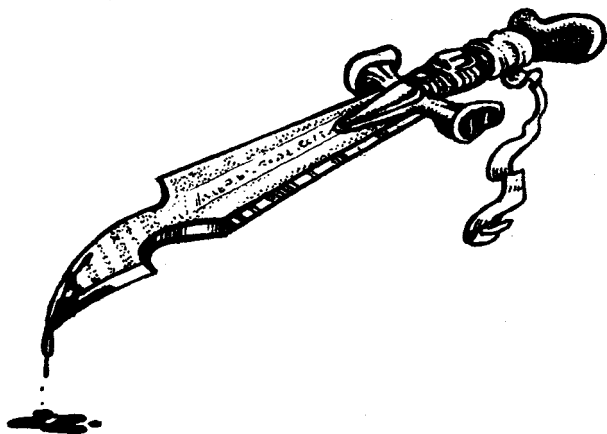
Il tuo punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'avventura. Di tanto in tanto, un paragrafo ti fornirà istruzioni per aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità. Un'Arma Magica potrebbe aumentare la tua Abilità, ma ricorda che puoi usare una sola arma alla volta! Non puoi avvantaggiarti di 2 bonus all'Abilità perché hai con te due Spade Magiche. Il tuo punteggio di Abilità non può mai superare il suo valore *Iniziale*, a meno che questo non sia espressamente specificato.

Resistenza e Provviste

Il tuo punteggio di Resistenza cambierà molte volte durante l'avventura, mentre combatti mostri e affronti immani rischi. Man mano che ti avvicinerai al tuo obiettivo finale, il tuo livello di Resistenza potrebbe essere pericolosamente basso e i combattimenti diventare particolarmente pericolosi, quindi sii cauto!
Il tuo zaino contiene abbastanza Provviste per dieci pasti. Puoi riposarti e consumarle in ogni momento, tranne quando stai combattendo, ma puoi consumare solo una razione alla volta. Mangiare un pasto permette di recuperare 4 punti Resistenza. Quando mangi, aggiungi 4 punti al tuo punteggio di Resistenza e sottrai 1 punto alle tue Provviste. Una casella specifica per le Provviste Rimanenti è presente sul *Foglio d'Avventura* per registrare il numero delle Provviste. Ricorda che hai un lungo cammino davanti, quindi usa le tue provviste con saggezza! Ricorda anche che il tuo punteggio di Resistenza non potrà mai superare il suo valore *iniziale*, a

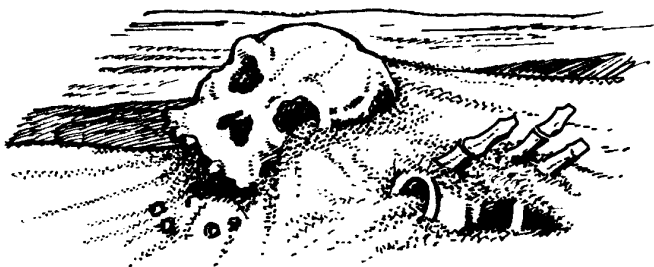
meno che non sia espressamente specificato in un paragrafo.

Fortuna

Potrai ottenere punti addizionali di Fortuna durante l'avventura, quando sei particolarmente fortunato. Troverai i dettagli nei paragrafi del libro. Ricorda che, come Abilità e Resistenza, la tua Fortuna non potrà mai superare il valore *iniziale*.

Equipaggiamento

Cominci la tua avventura con un Equipaggiamento minimo, ma potrai trovare altri oggetti durante i tuoi viaggi. Sei armato di spada e indossi un'armatura di cuoio. Hai uno zaino sulla schiena per trasportare le Provviste e i tesori che potresti trovare. Porti anche una lanterna per illuminare il tuo cammino.

Consigli di gioco

Il tuo viaggio sarà pericoloso e probabilmente non riuscirai a completarlo al primo tentativo. Prendi appunti e traccia una mappa mentre esplori: ti sarà preziosa nelle avventure successive e ti consentirà di procedere rapidamente attraverso sezioni inesplorate. Non tutte le aree contengono tesori; molte hanno semplicemente trappole o creature che ti elimineranno senza pietà. Durante la tua avventura potrebbe accaderti di prendere la decisione o la direzione sbagliata e sebbene sia possibile raggiungere il tuo obiettivo finale, non è assolutamente detto che ci riuscirai.
È chiaro che i paragrafi non hanno senso se letti in ordine numerico. Pertanto, leggi soltanto quelli verso i quali sarai indirizzato. Leggere altri paragrafi causerà solo confusione e rovinerà il divertimento del gioco.
Il percorso giusto è unico e richiede il minimo del rischio e ogni giocatore, per quanto penalizzato da scarsi punteggi iniziali, dovrebbe riuscire a farcela abbastanza facilmente.
Possa la fortuna degli dei assisterti nell'avventura che ti attende!

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'
Punteggio iniziale:

RESISTENZA
Punteggio iniziale:

FORTUNA
Punteggio iniziale:

OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

ORO

INCANTESIMI

PROVVISTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

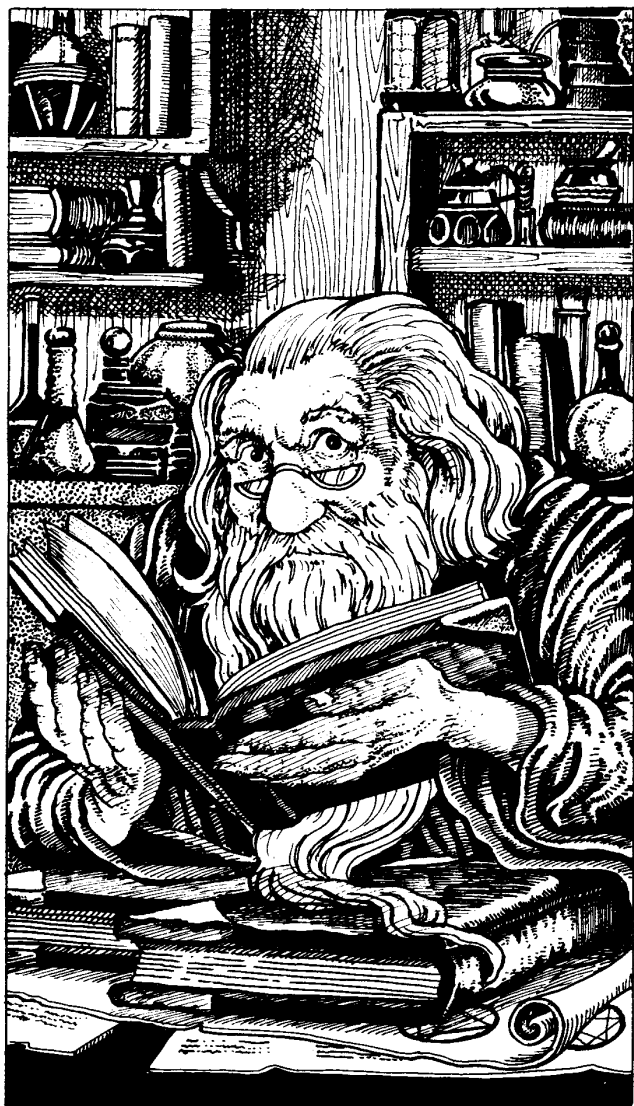
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*

PREMESSA

Probabilmente la malvagità di Malbordus è dovuta al fatto che era nato in una notte di luna piena, mentre i lupi ululavano attorno alla capanna della madre immersa nella foresta, o forse il motivo era ben più sinistro di questo. Ma è cosa certa che Malbordus, quando venne abbandonato dalla madre, crebbe nella Foresta Darkwood insieme agli Elfi Oscuri, i quali lo iniziarono ai loro insegnamenti finché iniziò ad apprendere i poteri occulti da solo. Era in grado di far appassire le piante con un solo schiocco di dita e far ubbidire gli animali con il suo sguardo penetrante. Gli Elfi stimolarono i suoi interessi e lo aiutarono a potenziare i suoi poteri, affinché potessero insegnargli le arti magiche arcane e malvagie degli antichi Signori degli Elfi, talmente terribili e potenti da uccidere qualsiasi individuo non degno di usarle. Nel corso della ricerca di questi malefici poteri, Malbordus divenne un uomo. Per provare agli Elfi che era pronto a ricevere il sapere dei Signori degli Elfi, doveva prima superare una prova. Gli fu ordinato di viaggiare verso Sud, in direzione del Deserto dei Teschi, in cerca della città perduta di Vatos, nella quale erano nascoste cinque statuette dei Draghi che doveva trovare e impossessarsene. Un semplice incantesimo avrebbe riportato in vita i Draghi per servire le forze del male. Malbordus successivamente avrebbe dovuto insegnargli a volare verso la Foresta Darkwood, dove si sarebbe radunato un potente esercito. Avrebbe poi ricevuto quegli antichi poteri e condotto le orde del caos in tutta Allansia, in un'inarrestabile ondata di morte e di-

struzione.
Fu solo un colpo di fortuna che permise di scoprire questi terrificanti progetti. Al limitare della Foresta Darkwood viveva un anziano mago di nome Yaztromo. Era alquanto eccentrico e viveva da solo nella sua torre, eseguendo semplici magie e comunicando con gli animali e gli uccelli. Era sempre disponibile a vendere piccoli oggetti magici, così poteva farsi portare deliziosi dolci da tutta Allansia. La sua golosità era l'unico motivo di collegamento con il resto del mondo, poiché molto raramente si allontanava dalla torre. Fu quindi molto sorprendente vederlo un giorno arrivare ansimando al villaggio di Stonebridge. Cosa avrebbe potuto obbligare il vecchio Yaztromo ad avventurarsi attraverso la Foresta Darkwood per raggiungere il villaggio di Stonebridge? Tutti i Nani che vivevano lì erano ansiosi di scoprirlo, e fu spedito un messaggio a Gillibran, il loro re.

Dopo le fatiche di una recente avventura ti stai riposando a Stonebridge, godendo della piacevole compagnia dei Nani. Le tue ferite sono quasi del tutto guarite e il fabbro ti ha affilato la spada come solo i Nani sanno fare. Sei seduto sotto a un porticato, con le gambe comodamente appoggiate sulla ringhiera, e stai osservando con interesse il trambusto che c'è nella piazza di fronte a te. Seguito da una ressa di Nani curiosi, Yaztromo si dirige verso il palazzo di Gillibran, dove viene accolto calorosamente dal re. La folla diventa silenziosa non appena Gillibran solleva la mano, e Yaztromo inizia a parlare. Anche tu ti avvicini per sentire cosa deve dire il mago. Con un'espressione cupa Yaztromo racconta le cattive notizie riguardanti Malbordus. I Na-

ni si osservano intorno come se si aspettassero che i cinque Draghi piombino su di loro da un momento all'altro. Il mago si rivolge a loro per dimostrare un po' di coraggio: "Amici, guardiamo il lato positivo. Almeno siamo stati avvertiti del nostro destino, grazie al mio corvo che ha ascoltato la conversazione fra gli Elfi Oscuri e Malbordus. Adesso dobbiamo trovare qualcuno che sia in grado di raggiungere la città perduta prima di Malbordus e di distruggere le statuette dei Draghi. Abbiamo bisogno di un giovane e intrepido guerriero che sia pronto a rischiare la vita per salvare tutti noi. C'è qualche volontario fra voi?"
I Nani si guardano intorno per vedere se qualcuno ha accettato la sfida. Mentre osservi gli ansiosi Nani, ti rendi conto che non hai scelta. Con un sorriso ironico sollevi il braccio ed offri il tuo aiuto. Yaztromo ti vede: "Ti ho già visto prima? Ma non ha importanza, sembra che tu sia la persona adatta. Fate strada al nostro coraggioso volontario. Dobbiamo raggiungere immediatamente la mia torre. Vieni, andiamo! Hai molto da imparare, ma non posso insegnarti nulla finché non saremo nella Foresta Darkwood, all'interno del mio laboratorio."
Hai a malapena il tempo di mettere i tuoi effetti personali nello zaino prima che l'impaziente mago ti conduca fuori da Stonebridge, verso la sua torre ai confini meridionali della Foresta Darkwood.

1

Per essere così anziano, Yaztromo è sorprendentemente agile. Attraversate il Fiume Rosso e i campi arati che si trovano oltre, e ben presto raggiungete i bordi della foresta. Yaztromo non dà segni di fermarsi e imbocca uno stretto sentiero che conduce nella fitta vegetazione. La luce si attenua; rami e radici nodose ostacolano il sentiero serpeggiante, rendendo difficile la marcia. Chiedi a Yaztromo come mai non sembra preoccupato dalla possibilità di essere attaccati dai mostri della foresta. Sogghigna e ti risponde che i suoi poteri magici sono ben conosciuti e rispettati da tutte le creature nel raggio di chilometri: nessuno oserebbe sfidare Yaztromo! Dopo aver trascorso una tranquilla notte nella foresta, nel tardo pomeriggio del giorno successivo raggiungete la torre di Yaztromo. Lo segui lungo una scala a chiocciola che conduce a una grossa stanza sulla sommità della torre. Scaffali, armadi e mobiletti sono allineati lungo le pareti, e sono colmi di bottiglie, vasi, libri, scatole e ogni sorta di strani oggetti. Yaztromo crolla sulla sua antica sedia di legno di quercia: adesso sembra abbastanza provato dal lungo viaggio. Infila una mano in tasca e ne estrae un paio di fragili occhiali con la montatura dorata. Dopo averli appoggiati sul naso, ti osserva da sopra le lenti, e ti senti alquanto innervosito dal suo sguardo penetrante. Finalmente inizia a parlare: "Chiunque voglia sconfiggere Malbordus deve conoscere un po' di magia. Sembri abbastanza sveglio da imparare qualcosa, ma non credo tu abbia il tempo di imparare i dieci incantesimi che vorrei insegnarti. Comunque sei molto fortunato a poter imparare le mie magie. Ma un'emergenza è un'emergenza. Su, ora continuiamo. Quali incantesimi vuoi che ti insegni? Puoi

scegliere fra Aprire porta, Sonno, Dardo magico, Interpretare, Decifrare, Luce, Fuoco, Saltare, Scoprire trappole e Creare acqua.” Per scegliere vai al **34**.

2

La piccola stanza è scarsamente arredata, con un tavolo e una sedia sulla quale è appoggiato uno scalpello e un martello, mentre il pavimento è ricoperto di trucioli. Sulla parete alla tua sinistra si trova un grosso pannello intagliato, alto due metri e largo tre. Rappresenta la scena della Città Perduta mentre viene attaccata dai Vermi delle Sabbie Giganti. Se vuoi osservare più da vicino l’incisione, vai al **302**. Se preferisci dirigerti verso la porta che si trova sulla parete più lontana, vai al **93**.

3

La porta conduce in un altro corridoio ben illuminato, che sembra utilizzato regolarmente. Se vuoi andare a sinistra, vai al **320**. Se preferisci svoltare a destra, vai al **358**.

4

L’acqua fresca ti placa la sete. Ti senti immediatamente rinvigorito, poiché l’acqua contiene alcune sostanze curative: aggiungi 4 punti di Resistenza. Una volta sazio continui l’esplorazione. Vai al **370**.

5

Prendi uno dei coltelli e lo riponi nello zaino. Continuando a camminare lungo il corridoio, ben presto giungi in un vicolo cieco, e non hai altra scelta oltre a quella di oltrepassare la pioggia dorata. Vai al **354**.

6

E' impossibile evitare di camminare sulle centinaia di conchiglie, e non appena lo fai improvvisamente si raggruppano e assumono la forma di una creatura dalle sembianze umane che ti attacca. Hai il presentimento che verrai lapidato a morte.

Tenti di difenderti con la spada? Vai al **245**
Fuggi? Vai al **359**
Ti tuffi in mare? Vai al **51**

7

L'Uomo Lucertola non appena ti vede sibila fragorosamente e avanza verso di te, brandendo la spada.

Uomo Lucertola Abilità 9 Resistenza 8

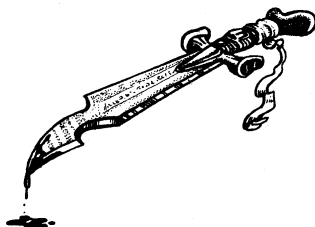
Se vinci, vai al **33**.

8

Cadi giù, ma finisci sulla cornice che sporge sull'acqua. Perdi 2 punti di Resistenza. Quando riprendi conoscenza, fuggi più in fretta che puoi attraverso il tunnel. Vai al **91**.

9

Sollevi il martello da guerra e colpisci con forza il Drago, ma rimbalza via senza causare nemmeno una scalfittura. Hai scelto di distruggere il Drago sbagliato. Improvvisamente ti senti molto debole, a causa di un'invisibile forza del male che tenta di proteggere la statuetta. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Quale Drago vuoi ora tentare di distruggere?

Il Drago d'Osso? Vai al **362**
Il Drago d'Argento? Vai al **231**
Il Drago d'Oro? Vai al **247**
Il Drago di Ebano? Vai al **279**

10

Nel velo tremolante causato dal calore del deserto improvvisamente vedi qualcosa muoversi nella tua direzione. Mentre si avvicina scopri che si tratta di un individuo in groppa a un cammello. Se vuoi parlare con il beduino, vai al **99**. Se preferisci distenderti a terra e aspettare finché non sia passato oltre, vai al **257**.

11

Se stai indossando un medaglione d'oro sul quale è inciso un cuore, vai al **258**. Altrimenti *tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **284**; se sei sfortunato, vai al **71**.

12

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Aprire Porta potrà aprire qualsiasi porta chiusa. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti spiega che non ridurrà molto la tua energia: ogni volta che lo userai perderai 2 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

13

Un altro tentacolo si avvinghia attorno all'altra gamba, e boccheggi in cerca di aria mentre colpisci l'acqua alla cieca per tentare di uccidere l'invisibile avversario.

Mostro acquatico	Abilità 8	Resistenza 10

Se non ucciderai il mostro acquatico in un numero di turni di combattimento inferiore al tuo punteggio di Abilità affogherai. Se vinci, vai al **165**.

14

All'interno del vaso trovi un anello di rame sul quale è inciso un fulmine.

Vuoi metterti l'anello al dito?	Vai al **277**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso nero?	Vai al **156**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso rosso?	Vai al **183**
Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta?	Vai al **20**

15

La notte trascorre senza imprevisti e ti risvegli all’alba fresco e riposato. Aggiungi 2 punti di Resistenza. Ti metti lo zaino in spalla e riprendi il viaggio (vai al **305**).

16

Il dardo della balestra ti colpisce alla spalla, facendoti urlare di dolore. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **158**.

17

Il corridoio termina di fronte a una porta di ferro. Giri la maniglia e entri in una stanza vuota, con una porta alla tua sinistra e una alla tua destra. Se vuoi aprire la porta a sinistra, vai al **298**. Se preferisci aprire quella a destra, vai al **216**.

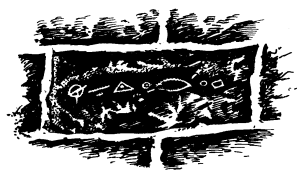
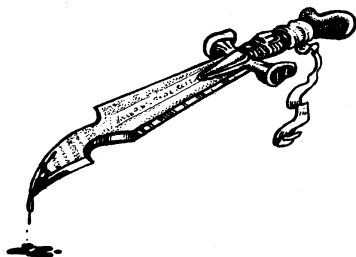
18

Ti impossessi di uno dei denti del Verme delle Sabbie, che potrebbe essere utile come arma: lo infili nella cintura e poi continui il viaggio verso sud. Cammini speditamente finché il sole non tramonta dietro l'orizzonte di ponente. Sotto il cielo privo di nuvole, il deserto diventa rapidamente gelido. Se sei in grado di pronunciare l'incantesimo Fuoco, vai al **177**. Se invece non l'hai imparato, vai al **395**.

19

Scegli casualmente un arazzo che raffigura una fenice avvolta dalle fiamme, mentre risorge dalle sue stesse ceneri. Lo infili rapidamente nello zaino e poi ti affretti a continuare l'esplorazione del corridoio. Vai al **263**.

20

Il corridoio oltre l'imboccatura è ben illuminato e in buone condizioni. Sul pavimento non c'è sabbia o sporcizia, e le statue e le incisioni sulle pareti non mostrano segni di deterioramento. Il corridoio ben presto termina di fronte a una porta, e scopri che è aperta. Entri in una stanza vuota, con un'altra porta nella parete opposta e una botola nel pavimento. Se vuoi aprire la porta, vai al **307**. Se vuoi aprire la botola, vai al **397**.

21

La porta si apre su un corridoio, in corrispondenza di un’intersezione a T. A sinistra e a destra della porta si dipartono due passaggi, ed un altro si trova proprio di fronte a te. Non vedi nulla di interessante a destra e a sinistra, così decidi di proseguire dritto. Vai al **46**.

22

Punti lo specchio verso l’Orrore della Notte, ma un altro fulmine proveniente dall’asta lo riduce in mille pezzi. Non hai altra scelta oltre a quella di attaccare con la spada. Vai all’**85**.

23

Prima di attraversare il ponte di corda osservi il corvo che ritorna alla torre di Yaztromo. Gli uomini dell’equipaggio della chiatta non fanno caso alla tua improvvisa apparizione, e continuano ad eseguire i loro lavori. Dopo aver attraversato il ponte, prosegui verso sud sul terreno coperto di arbusti stentati. Dopo circa un’ora, ad est vedi alzarsi del fumo. Se vuoi scoprire da dove proviene, vai al **316**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **159**.

24

Passi vicino allo scheletro bianco e riarso dal sole di una grossa creatura non identificabile, e all’interno della cassa toracica dell’animale ormai morto da tempo vedi sporgere dalla sabbia l’angolo di una cassa di legno. Se vuoi provare a scavare per liberare la cassa dalla sabbia e aprirla, vai al **283**. Se preferisci continuare il viaggio, vai al **70**.

25

Con enormi sforzi finalmente riesci ad arrampicarti fuori della fossa. Ti dirigi verso l’altro passaggio a volta e lo oltrepassi. Vai al **315**.

26

Con il trascorrere delle ore la sete diventa sempre più insopportabile. Se possiedi un otre d’acqua vai al **217**. Se vuoi e se sei in grado di pronunciare l’incantesimo Creare Acqua, vai al **372**. Se non hai possibilità di bere, vai all’**84**.

27

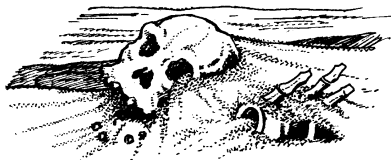
Tieni lo specchio di fronte a te, ma l’Elementale del Vento te lo strappa di mano, facendolo infrangere a terra. Ancora una volta vieni sbattuto contro al muro. Perdi 2 punti di Resistenza. Cosa vuoi usare?

L’Arazzo con una Fenice?	Vai al **229**
Una Maschera di Ebano?	Vai al **241**
Nessuno di questi oggetti?	Vai al **312**

28

Rotei la spada cercando di colpire l’insetto gigante, mentre tenta di infilzarti con il suo lungo pungiglione. Affronta le Vespe Giganti una alla volta.

	Abilità	Resistenza
1° Vespa Gigante	5	6
2° Vespa Gigante	6	7
3° Vespa Gigante	7	6

Se vinci, vai al **168**.

29

Sollevi lentamente il coperchio, curioso di sapere cosa troverai all’interno. Con molta sorpresa e gioia vedi un piccolo oggetto d’argento: è la statuetta di un Drago! Riponi il Drago d’Argento nella tasca e ripercorri il tunnel fino all’ultimo incrocio. Vai al **59**.

30

Una creatura gelatinosa conosciuta con il nome di Mangiaferro è caduta sulla tua testa. Fortunatamente si nutre solamente di metalli ed è innocua per gli esseri umani. Ti togli la densa gelatina dai capelli, e decidi di lasciare in ogni caso il sotterraneo. Sali di corsa le scale e ritorni nella stanza vuota, aprendo l’altra porta. Vai al **307**.

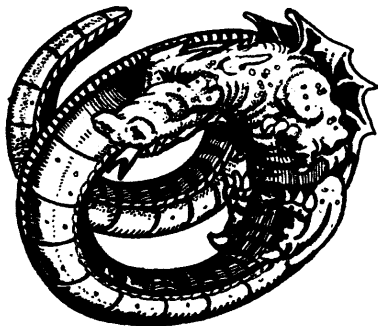
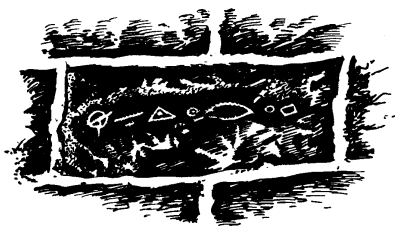
31

Rimani privo di sensi per circa un’ora sulla sabbia del deserto. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **220**; se sei sfortunato, vai al **92**.

32

Pronunci le parole dell’incantesimo (riduci di 1 punto la tua Resistenza), ma non succede nulla. Senza saperlo la pioggia dorata ha prosciugato tutti i tuoi poteri magici. Perdi 1 punto di Fortuna. Non hai altra scelta oltre a quella di usare un oggetto dello zaino. Vai al **115**.

33

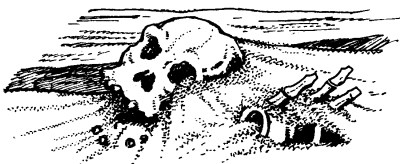
Apri i sacchi, ma scopri che contengono solamente spezie e grano. Dopo una rapida perquisizione fra i vestiti dell’Uomo Lucertola trovi una grossa chiave di ferro, che infili nella tasca della camicia. Prosegui lungo il corridoio e giungi ad un’altra intersezione a T. Se vuoi andare a sinistra, vai al **125**. Se preferisci girare a destra, vai al **262**.

34

Scegli fra i seguenti incantesimi. Potrai tornare a questo paragrafo una volta che hai imparato un incantesimo. Non appena hai appreso quattro incantesimi, vai al **180**. Pensa attentamente alla missione che ti attende, prima di dire a Yaztromo la tua scelta.

Aprire Porta	Vai al **12**
Sonno	Vai al **58**
Dardo Magico	Vai al **136**
Interpretare	Vai al **194**
Decifrare	Vai al **391**
Luce	Vai al **223**
Fuoco	Vai al **264**
Saltare	Vai al **301**
Scoprire Trappole	Vai al **342**
Creare Acqua	Vai al **367**

35

Prendi tutte le statuette di Drago che possiedi e le appoggi sul pavimento. Le osservi attentamente, riflettendo sul loro potere latente. Quale Drago vuoi provare a distruggere per primo?

Il Drago d'Osso? Vai al **87**
Il Drago d'Argento? Vai al **126**
Il Drago di Cristallo? Vai al **204**
Il Drago d'Oro? Vai al **62**
Il Drago d'Ebano? Vai al **324**

36

Mentre ti trovi in volo pronunci le parole del Dardo Magico (sottrai 2 punti di Resistenza). Immediatamente sulla punta di un dito si materializza un dardo scintillante, poi si libra in aria verso il Pterodattilo in picchiata. Affonda profondamente nel suo ventre ma non lo uccide, dandogli la possibilità di sferrare l'attacco (vai al **311**).

37

Pronunci l'incantesimo (sottrai 1 punto di Resistenza) e immediatamente riesci a leggere i simboli. La scritta sulla targa non è altro che un semplice avvertimento: NON BERE! Ne deduci che non è pericoloso se immergi solo le ferite. Vai al **269**.

38

Prosegui lungo il corridoio, che finalmente conduce in una vasta stanza illuminata da torce fissate alle alte pareti, le cui sommità si piegano formando un magnifico soffitto dorato. Nel mezzo della stanza si trova un grosso idolo di bronzo, con il martello da guerra sollevato. Sei costretto ad avvicinarti all'idolo per raggiungere l'ingresso del corridoio che si apre nella parete opposta. Se vuoi oltrepassarlo sul lato sinistro, vai al **291**. Se preferisci il lato destro, vai al **381**.

39

Molto prima di mezzogiorno sei già terribilmente assetato. Se possiedi un otre d'acqua, vai al **63**. Se puoi e vuoi pronunciare l'incantesimo Creare Acqua, vai al **281**. Se non hai possibilità di bere, vai al **355**.

40

I grandi e variopinti arazzi raffigurano dei e divinità, alcuni dei quali hanno sembianze umane, altri di animali e altri ancora in parte umane e in parte animali. Se vuoi staccare dal muro uno degli arazzi per infilarlo nello zaino, vai al **19**. Se preferisci continuare lungo il corridoio, vai al **263**.

41

Non c'è nulla di interessante fra gli effetti personali dei Seguaci Oscuri, ad eccezione di un lungo pugnale sacrificale che riponi nello zaino. Vedi un passaggio a volta che si apre nella parete dietro all'altare, e decidi di pro-

seguire in quella direzione. Vai al **341**.

42

Oltrepassi la porta e il corpo privo di vita del Serpente di Guardia, e ti ritrovi nel bel mezzo di una piazza deserta. Vai al **111**.

43

Non appena metti piede sulla polvere del pavimento per raggiungere la porta nella parete opposta della stanza, la tua mente si riempie di immagini terrificanti. Urli terrorizzato, credendo di vedere l'intera stanza che viene inghiottita dal fuoco. Vieni avvolto dalle fiamme e sembra che la morte sia imminente. Gli incubi proseguono per alcuni minuti, finché non crolli a terra privo di sensi a causa della tensione. Riprendi conoscenza un'ora più tardi, e quando cerchi di rialzarti scopri che hai perso definitivamente un po' del tuo coraggio e del tuo sangue freddo. Le mani ti tremano ancora e ti senti molto scosso: perdi 3 punti di Abilità. Ti dirigi barcollando verso la porta di ferro sulla parete opposta per lasciare la stanza degli incubi. Vai al **117**.

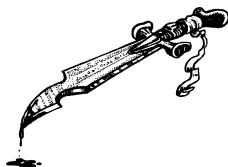
44

Attraverso i tendaggi semitrasparenti riesci a vedere un uomo vestito con abiti bianchi che entra nella stanza, portando con sé un calice d'oro. Indossa un cappuccio tenuto chiuso da una fibbia d'oro, raffigurante una fenice con le ali distese sulla sua fronte. Quando il Sacerdote vede la Guardia degli Schiavi, si inginocchia e appoggia l'orecchio sul torace del cadavere. Dopodiché si alza in piedi, esamina rapidamente la stanza, e poi corre via senza nemmeno vederti. Senza perdere tempo ti dai da fare per aprire la porta. Vai al **336**.

45

Il tuo robusto avversario è un pirata, ben addestrato nell'uso della spada. Estrae rapidamente la sciabola dal fodero, mentre la folla si raduna in cerchio attorno a voi.

Pirata	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **166**.

46

Dopo aver camminato per quasi cinquanta metri, sei costretto a fermarti poiché ti imbatti in una profonda fossa, larga quanto il corridoio. Se puoi e vuoi lanciare l'incantesimo Saltare, vai al **215**. Se sei costretto a saltare la fossa senza alcun aiuto magico, vai al **259**.

47

Attraversi la porta e giungi in mezzo a un corridoio. A sinistra, all’estremità del passaggio, vedi Leesha che sta aprendo una porta di ferro. A destra vedi un Nano che sta strisciando nella tua direzione aiutandosi con le mani e le ginocchia. Il volto arrossato è coperto di vesciche, e pare che stia delirando a causa di un’insolazione. Pare che ti abbia riconosciuto, e ti chiama con voce rauca. Se vuoi continuare ad inseguire Leesha, vai al **314**. Se preferisci parlare con il Nano, vai al **171**.

48

Il corpo dell’aquila sussulta quando riceve il colpo mortale. Precipitate come un sasso, e vi schiantate sul terreno sottostante senza possibilità di sopravvivere. La tua avventura si conclude qui.

49

Il corridoio termina in corrispondenza di un’intersezione a T. Se vuoi girare a sinistra, vai al **250**. Se preferisci svoltare a destra, vai al **333**.

50

Rompi il vaso d’argilla con l’elsa della spada, e rimani sorpreso dal sibilo di gas che ne fuoriesce. La cassa è quello che rimane di un saccheggio, ma i banditi non erano caduti nella trappola contenuta al suo interno. La tua testa viene avvolta da una nube di gas velenoso, e non riesci ad evitare di inalarlo. Perdi 6 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Se sei ancora vivo, vai al **31**.

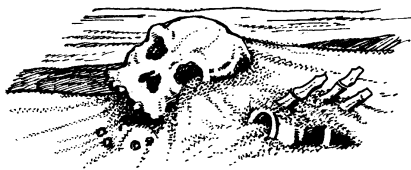
51

Corri verso il mare e ti tuffi, nuotando sotto la superficie per tutto il tempo che riesci a trattenere il respiro. Riemergi solamente quando hai i polmoni che stanno per scoppiare. Ti guardi indietro e vedi il Mostro di Conchiglie che volteggia sulla spiaggia, nel punto in cui ti sei tuffato. Nuoti parallelamente alla costa e ritorni affannosamente sulla spiaggia solo quando il Mostro di Conchiglie non è più visibile. Due porzioni delle Provviste si sono inzuppate d'acqua e non sono più commestibili. Decidi di non correre rischi camminando sulla spiaggia, così ti dirigi ad est, verso l'entroterra (vai al **327**).

52

Il vapore acre diventa sempre più intenso, finché non ti senti male. La stanza inizia a girarti intorno e non puoi far nulla per evitare di perdere i sensi. Barcolli sul bordo della pozza d'acqua, cadendo giù. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai all'**8**; se sei sfortunato, vai al **130**.

53

Non perdi tempo a perquisire i corpi degli Uomini Scheletro, e attraversi di corsa il passaggio che conduce alla stanza successiva. Vai al **119**.

54

Pronunci le parole dell'incantesimo (sottrai 3 punti di Resistenza) e salti facilmente dall'altra parte del muro, atterrando dolcemente nel bel mezzo di una piazza deserta. Vai al **111**.

55

Il trono possiede molti oscuri poteri, e pochi osano sedervisi. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **286**; se sei sfortunato, vai al **360**.

56

Il corridoio svolta di nuovo bruscamente a sinistra, e ben presto raggiungi un'altra intersezione a T. Il corridoio di fronte a te è vuoto e privo d'interesse, così decidi di girare a destra. Vai al **46**.

57

Dell'altro fango cade a poca distanza dai tuoi piedi, e le esalazioni che emana hanno un odore pungente e acido. Valuti che potrebbe essere pericoloso indugiare ulteriormente in questo oscuro sotterraneo, così risali le scale e apri l'altra porta. Vai al **307**.

58

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Sonno farà addormentare qualsiasi creatura umanoide. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che ridurrà pochissimo la tua energia: ogni volta che

lo userai perderai 1 punto di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

59

Più avanti vedi una figura che si sta allontanando lungo il corridoio, avvolta in un mantello e con una lanterna in mano. Provi a chiamarla, ma in risposta aumenta l'andatura, così cerchi di raggiungerla correndo. Quando gli sei a fianco si gira, rivelando il suo orribile volto. La pelle gialla è tesa sul teschio; gli occhi color rosso sangue sono profondamente affossati nelle orbite. Sopravvivere allo sguardo di un Fantasma richiede grande coraggio. Lancia due dadi: se il risultato ottenuto è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **280**. Se è maggiore, vai al **253**.

60

Quando tagli la corda il secchio cade sul pavimento di pietra, rovesciando tutt'attorno le vecchie ossa che erano al suo interno. Le raduni e scopri che una di esse è stata intagliata nella forma di un Drago: è una delle statuette che stavi cercando! Ti metti l'osso intagliato in tasca e ti dirigi verso la porta che si trova sulla parete opposta della stanza. Vai al **21**.

61

Non dimostri nessuna pietà per lo Gnomo, e lo uccidi con la spada. Perquisisci la stanza e all'interno di una scatola di latta trovi un borsellino di seta color porpora. Lo apri e trovi un bracciale di argento decorato con un grosso smeraldo. Se vuoi indossarlo, vai al **384**. Se preferisci scendere la scala e ritornare fino all'ultimo bivio, vai al **262**.

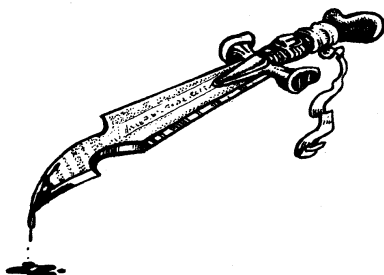
62

La statuetta poggiata a terra sembra innocua, ma hai il presentimento che non sarà facile distruggerla. Se possiedi un martello da guerra, vai al **247**. Se non hai quest'arma, vai al **193**.

63

Trangugi rapidamente tutto il prezioso liquido, ma guardando l'otre vuoto rimpiangi la tua azione. Non hai altra scelta oltre a quella di proseguire, ma almeno ti senti rinfrescato (vai al **116**).

64

In una delle scatole trovi una catenina con un medaglione d'oro, su cui è inciso un cuore. Se vuoi indossare il medaglione, vai al **163**. Se preferisci lasciarlo nella scatola e tornare nella stanza adiacente per aprire l'altra porta, vai al **298**.

65

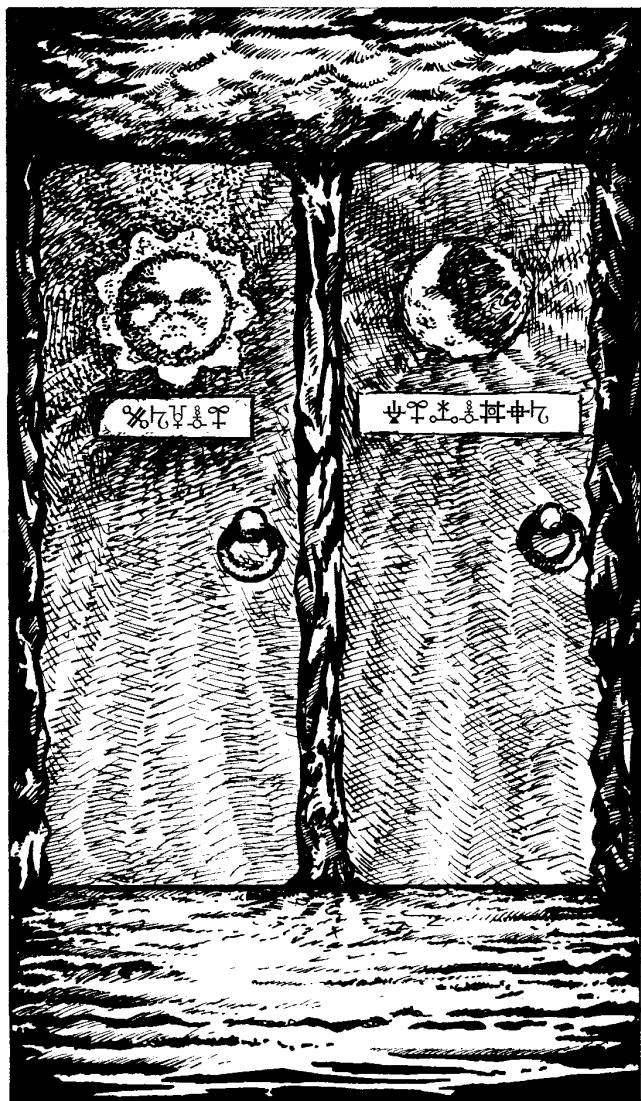
Il riflesso del suo stesso sguardo non ha effetti sull'Occhio, che continua ad avanzare verso di te. Mentre ti affretti a impugnare la spada, lasci cadere a terra lo specchio, che finisce in mille pezzi. Sottrai un punto di Fortuna e poi vai al **236**.

66

Ben presto arrivi di fronte a un'altra porta. Dall'interno non proviene nessun rumore, ma quando provi a girare la maniglia scopri che la porta è ben chiusa.

Vuoi pronunciare l'incantesimo Aprire porta (se sei in grado)?	Vai al **322**
Vuoi provare ad aprirla con una chiave d'oro (se la possiedi)?	Vai al **110**
Vuoi continuare a percorrere il corridoio?	Vai al **17**

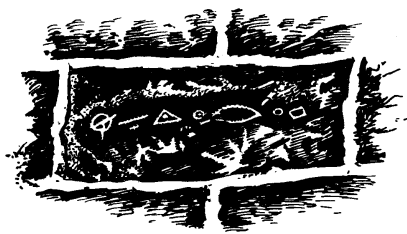
67

Il capitano sorride quando gli porgi il denaro, e si augura che tu trascorra un buon viaggio. Gli stringi la mano ed esci dalla cabina. Vai al **102**.

68

Colpisci furiosamente la serratura finché non cede. La porta si apre su un corridoio, e lo percorri fino all'estremità, dove si trovano due porte. Su una di esse è raffigurato il simbolo del sole, mentre sull'altra il simbolo della luna. Inoltre ci sono delle strane incisioni sotto ai due simboli.

Vuoi pronunciare l'incantesimo Decifrare (se sei in grado)? Vai al **255**

Vuoi aprire la porta del Sole? Vai al **243**

Vuoi aprire la porta della Luna? Vai al **273**

69

Rovisti nello zaino e consegni il campanello allo Gnomo, felice del dono. Dopodiché apre una scatola di latta, ne estrae un borsello di seta e te lo lancia. Lo apri, e al suo interno scopri un bracciale di argento nel quale è incastonato un grosso smeraldo. Lo infili al braccio con cui maneggi la spada e saluti lo Gnomo. Vai al **384**.

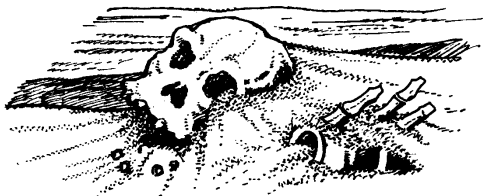
70

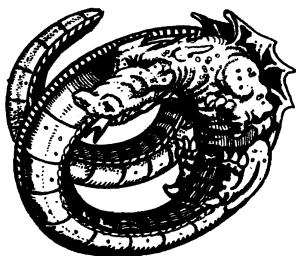
Hai marciato da appena un'ora quando il sole inizia a tramontare. Il deserto pianeggiante non offre ripari, e sei costretto a dormire all'aperto. La notte trascorre senza imprevisti, e ben presto sei di nuovo in viaggio. A metà mattina la sete diventa insopportabile, e desidereresti bere dell'acqua. Ti guardi attorno e improvvisamente vedi una tondeggiante pianta verde coperta da spine acuminate, dall'aspetto simile a un piccolo cactus rotondo. Se vuoi tagliare a metà la pianta con la spada, vai al **120**. Se puoi e vuoi usare l'incantesimo Creare Acqua, vai al **345**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **192**.

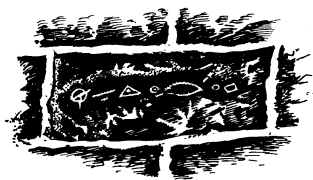
71

I Seguaci Oscuri non credono alla tua storia e si avvicinano per attaccarti con i loro falcetti. Vai al **188**.

72

Il deserto ben presto ritorna rovente e inizi nuovamente ad arrancare sotto il sole accecante. A poca distanza, a ovest, vedi quello che sembrerebbe un gruppo di alberi sorvolati da grossi uccelli. Se vuoi dirigerti in quella direzione, vai al **142**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **39**.

73

Leesha sembra sorpresa dal fatto che sei riuscito ad entrare nel cuore del tempio e a sconfiggere tutte le sue guardie. Si alza dal divano e si avvicina a te, impugnando un lucente oggetto con la forma di una mezzaluna nera. Se puoi e vuoi attaccarla usando un dente di Verme delle Sabbie, vai al **219**. Se vuoi affrontarla con la spada, vai al **282**.

74

Imbocchi il corridoio e noti che il pavimento inizia a inclinarsi verso il basso. Lo percorri finché non giungi all'ingresso di una stanza allagata. L'acqua fluisce attraverso la testa di un leone che sporge dalla parete. Nel lato opposto della stanza si trova una sporgenza che emerge dall'acqua, dalla quale prosegue il corridoio. Scrolli le spalle e ti immergi nell'acqua oscura, che ti arriva alla cintura. Improvvisamente un lungo tentacolo emerge dalla superficie. L'acqua si agita mentre il mostro si muove: ha percepito la presenza di cibo. Un altro tentacolo si avvolge attorno alla tua gamba, cercando di trascinarti sott'acqua. Sfoderi la spada e inizi a colpire ciecamente l'aggressore. Se stai indossando il Bracciale di Squame di Sirena, vai al **396**. Altrimenti vai al **13**.

75

La malefica Arpia si cala a precipizio per attaccarti con i suoi artigli affilati come rasoi.

Arpia	Abilità 8	Resistenza 5

Se vinci, prosegui nuovamente il viaggio verso sud, rimanendo vigile per evitare l'attacco di altre creature ostili (vai all'**86**).

76

Ti trascini lontano dalla pozza d'acqua, cercando di fuggire dalle esalazioni che ti fanno star male. Quando finalmente riesci a rimetterti in piedi, discendi il corridoio più in fretta che puoi. Vai al **364**.

77

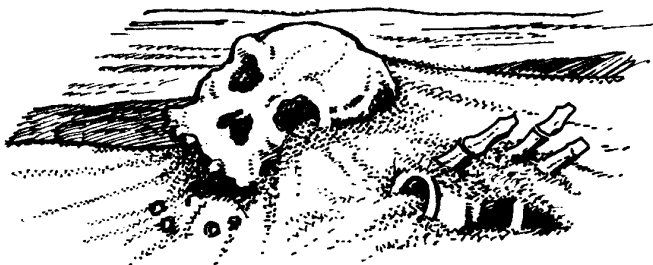
Quando ti lasci alle spalle i frammenti di vetro, non vedi anima viva. Il corridoio prosegue dritto, oltrepassando un'arcata di pietra sulla sinistra. Chiunque ha lanciato la bottiglia non è scappato lungo il passaggio a volta, così segui il corridoio principale, che termina in corrispondenza di un incrocio a T: adesso sarà piuttosto difficile trovare l'assalitore misterioso. Chiedendoti se era Malbordus a prendersi gioco di te, valuti in quale dire-

zione proseguire. Se vuoi svoltare a sinistra, vai al **250**. Se preferisci girare a destra, vai al **333**.

78

Non molto lontano dalla spiaggia vedi un gruppo di palme e ti incammini in quella direzione. A terra trovi due noci di cocco, che apri con l'aiuto della spada. Dopo aver bevuto tutto il latte al loro interno e averne divorato la tenera polpa bianca, ti sdrai all'ombra per riposare. Aggiungi 3 punti di Resistenza. Controlli il tuo equipaggiamento e scopri che l'acqua di mare è penetrata attraverso la carta oleata che proteggeva le provviste. Lancia un dado e riducile del numero ottenuto; inoltre se il numero estratto è uguale o maggiore di 3, perdi anche 1 punto di Fortuna. Quando ti senti sufficientemente in forze per camminare, ti alzi in piedi e valuti in quale direzione dirigerti. Se vuoi andare a est, verso la terraferma, vai al **327**. Se preferisci proseguire a sud, lungo la costa, vai al **151**.

79

La porta conduce in una stanza illuminata da candele, in cui è presente un forte odore di muffa. Il pavimento è ricoperto di spazzatura: avanzi di cibo ammuffiti, capelli arruffati, cenere, denti ed escrementi di animali. Quando la porta alle tue spalle si chiude, quella di fronte a te improvvisamente si spalanca, ed una deforme creatura mutante con un occhio solo entra nella stanza, impugnando un'asta di argento. Un fulmine di luce bianca erompe dall'asta, incenerendo il pavimento di fronte ai tuoi piedi. Il sole è tramontato e l'Orrore della Notte percorre i corridoi di Vatos in cerca di una preda. Se vuoi usare la spada contro questa abominevole creatura, vai all'**85**. Se preferisci cercare nello zaino qualche altra arma, vai al **309**.

80

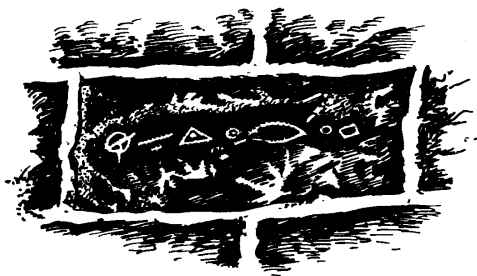
Ben presto il corridoio svolta nuovamente a destra e giungi di fronte a una porta metallica che si apre sulla parete destra. Più avanti, nell'oscurità del corridoio, vedi alcune luci tremolanti. Se vuoi aprire la porta di ferro, vai al **153**. Se vuoi scoprire cosa sono quelle luci, vai al **339**.

81

Il sole pomeridiano continua a battere senza sosta, e la sua intensità fa sollevare scintillanti ondate di calore dalla sabbia riarsa. La bocca e la gola sembra siano state cotte all'interno di un forno, e cominci a subire le conseguenze della disidratazione. Perdi 4 punti di Resistenza. Continui risolutamente la marcia, spinto dalla necessità di trovare in breve tempo dell'acqua (vai al **24**).

82

All'interno del cofanetto si trova un rotolo di carta con un messaggio scritto con sangue rappreso: "Il Messaggero della Morte ti aspetta". Un brivido ti corre lungo la schiena quando afferri il significato delle parole, e riduci il foglio in brandelli. In un impeto di rabbia scagli il cofanetto contro al muro, poi ti guardi attorno e decidi cosa fare.

Vuoi prendere qualche gemma?	Vai al **143**
Vuoi prendere la statuetta d'oro raffigurante uno scheletro?	Vai al **386**
Vuoi andartene attraverso la porta che si trova nella parete opposta?	Vai al **3**

83

Lo Gnomo è molto grato per avergli risparmiato la vita. Ti racconta che giunse a Vatos molti anni fa, e da allora decise di rimanervi. Adesso non è altro che un pezzente, ma dice di essere abbastanza felice. Vatos rimase disabitata per molti anni, ma poco alla volta uomini e altre creature in cerca di rifugio la scoprirono, ed alcuni di loro rimasero qui. Non esistono leggi a Vatos e ognuno fa ciò che vuole, anche se generalmente il più forte domina gli altri. Le carovane di passaggio vengono attaccate per ottenere cibo, e i saccheggi vengono organizzati da un'Alta Sacerdotessa e dai suoi schiavi. Gli chiedi se ha mai sentito parlare di Malbordus, ma scuote la testa: "Non mi sono mai interessato molto agli altri. Trascorro il mio tempo raccogliendo e accumulando rifiuti. Forse hai qualcosa da barattare? Potrei darti molto in cambio di uno di quei fantastici oggetti in cui guardi dentro e vedi le cose più grandi di quello che sono veramente." Se possiedi un telescopio da barattare, vai al **138**. Se non hai ciò che lo Gnomo chiede, vai al **321**.

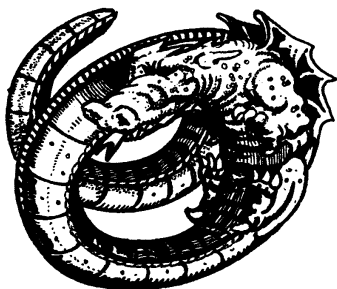
84

Il sole pomeridiano continua a battere implacabile, producendo ondate di calore abbaglianti che si sollevano dalla sabbia riarsa. Hai la gola e la bocca inaridite, ed inizi a soffrire le conseguenze della disidratazione. Perdi 4 punti di Resistenza. Continui il viaggio risolutamente, senza la concreta speranza di trovare presto dell'acqua (vai al **303**).

85

L'Orrore della Notte è un temibile avversario, ed è difficile sconfiggerlo con la spada.

Orrore della Notte Abilità 10 Resistenza 10

Quando vinci un turno di combattimento, lancia un dado. Se ottieni da 1 a 3, il tuo attacco non ha ferito l'Orrore della Notte; invece se ottieni da 4 a 6, il colpo lo ferisce nel solito modo. Tuttavia, ogni volta che l'Orrore della Notte vince un turno, la tua Resistenza diminuisce di 2 punti e la tua Abilità di 1, a causa dell'energia vitale che ti risucchia. Se la tua Abilità si riduce a 0, significa che la tua vita è stata completamente risucchiata e che sei morto. Se vinci, vai al **390**.

86

Mentre sei in cammino, improvvisamente un borsello di cuoio piove dal cielo, cadendo a terra proprio di fonte a te. Lo apri e all'interno trovi un messaggio, scritto da Yaztromo: "Amico mio, sono venuto a conoscenza di cattive notizie. Malbordus ti ha preceduto. Ma guarda in alto, poiché il rimedio per andare più veloce è a portata di mano".
Attenendoti alle sue istruzioni guardi in alto, e in un primo momento pensi che sopra di te ci sia un'altra Arpia, mai poi scopri che si tratta di un'aquila gigante che sta volteggiando nel cielo. Il rapace compie dei cerchi sopra di te e poi atterra a poca distanza senza difficoltà. Sali sulla groppa dell'aquila, contento che il vecchio Yaztromo abbia a cuore la tua vita. In breve tempo ti ritrovi in volo, viaggiando rapidamente verso il deserto dei Teschi. Tuttavia la buona fortuna giunge rapidamente al termine nel momento in cui senti un minaccioso stridio sopra di te. Un terribile Pterodattilo sta scendendo in picchiata sull'aquila per attaccarla, come un gigantesco uccello da preda che piomba sulla vittima. Se possiedi un arco e una freccia, vai al **132**. Se puoi e vuoi utilizzare l'incantesimo Dardo Magico, vai al **36**. Se non possiedi un'arma da lancio, vai al **363**.

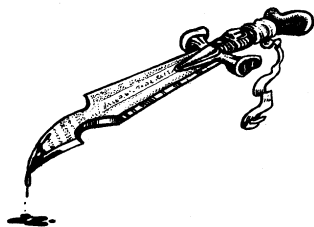
87

La statuetta poggiata a terra sembra innocua, ma hai il presentimento che non sarà facile distruggerla. Se possiedi un martello da guerra, vai al **362**. Se non hai quest'arma, vai al **193**.

88

La porta si apre su una stanza completamente vuota ad eccezione di due cofanetti di pietra che giacciono a terra, aperti. Nella stanza fa freddo in modo innaturale e la luce è molto fioca. In un angolo trovi una coppa di argilla al cui interno è inciso un cuore. Infili il calice nello zaino ed esci dalla stanza attraverso la stessa porta dalla quale sei entrato, poiché non ci sono altre vie d'uscita. Ripercorri il corridoio e ritorni all'ultima intersezione. Vai al **250**.

89

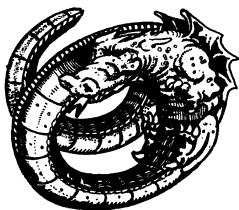
Ti guardi attorno, ma il vecchio è scomparso. Perquisisci rapidamente i corpi dei ladri e trovi un piccolo telescopio di ottone e tre bottoni di argento. Dopo aver preso gli oggetti, ti metti alla ricerca di un posto dove trascorrere la notte. Vai al **379**.

90

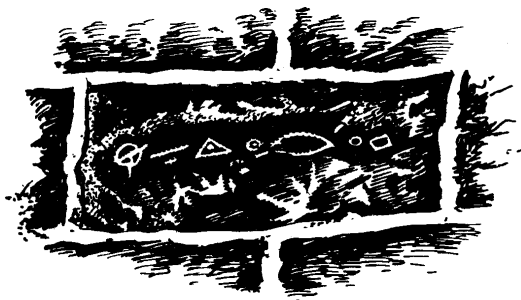
Riesci a rotolare appena in tempo attraverso il varco nella porta, mentre il soffitto di pietra colpisce il pavimento con un forte tonfo. Ti rialzi e osservi la stanza nella quale ti trovi. Vai al **2**.

91

Un altro corridoio interseca quello che stai percorrendo, dandoti la possibilità di scegliere quale seguire. Se vuoi continuare dritto, vai al **347**. Se preferisci girare a sinistra nel nuovo passaggio, vai al **59**.

92

Quando ti svegli sei terribilmente debole. Mettendoti a sedere vedi delle impronte nella sabbia, che non sei stato tu a lasciare. Controlli frettolosamente nello zaino e scopri che ti hanno rubato tutto l'oro. Riprendi il viaggio verso sud, maledicendo la sfortuna (vai al **70**).

93

La porta conduce in un grosso salone nel quale sono esposte armature e armi. Al fondo della sala si trova un altare su un piedistallo rialzato, dove tre uomini con la pelle olivastra si stanno vestendo cerimoniosamente con abiti neri. Non appena ti vedono brandiscono un falcetto e avanzano nella tua direzione. Si tratta di Seguaci Oscuri. Se vuoi dirgli che sei giunto qui con un regalo per Leesha, l'Alta Sacerdotessa di Vatos, vai all'**11**. Se preferisci affrontarli, vai al **188**.

94

Dopo aver pronunciato l'incantesimo (sottrai 1 punto di Resistenza), inizi lentamente a capire il significato dei disegni di conchiglie: si tratta di un avvertimento! I successivi duecento metri della spiaggia sono territorio sacro, che non può essere calpestato dai mortali. Farlo significherebbe far infuriare il Demone della spiaggia. Se vuoi ignorare l'avvertimento e continuare a camminare lungo la spiaggia, vai al **6**. Se vuoi dirigerti a est, verso l'entroterra, vai al **327**.

95

La luce diminuisce man mano che strisci lungo il tunnel, fin quando non riesci nemmeno più a vederti le mani.

Vuoi usare l'incantesimo Luce (se sei in grado)?	Vai al **221**
Vuoi continuare a strisciare nell'oscurità?	Vai al **246**
Vuoi tornare indietro, strisciando fino alla stanza e proseguendo lungo il corridoio?	Vai al **344**

96

Mentre stai per attraversare il passaggio che conduce alla stanza successiva, gli Uomini Scheletro si alzano da terra. Non riesci a credere ai tuoi occhi, vedendoli avanzare lentamente verso di te. Sei paralizzato dal terrore, e non riesci a impedirgli di farti trafiggere dalle loro lance. Cadi in ginocchio e poi crolli a terra a faccia in giù. La tua avventura termina qui.

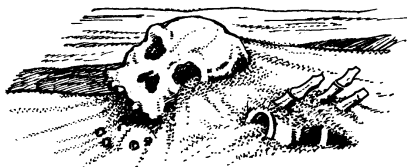
97

L'elmetto è stato forgiato da un abile fabbro e ti fornirà una notevole protezione: aggiungi 1 punto di Abilità. Riprendi il cammino verso sud, lungo il corridoio, intenzionato a trovare la prima statuetta di Drago. Vai al **140**.

98

Entri in una stanza con il pavimento di marmo, completamente vuota ad eccezione del volto di bronzo di una bellissima donna fissato sulla parete opposta. Vieni colto di sorpresa quando le sue labbra iniziano a muoversi e quando lo senti parlare. “Benvenuto nella stanza delle domande”, dice la voce con calma. “E’ passato un secolo dall’ultima volta che ho parlato con qualcuno. Devi rispondere alla mia domanda o morirai. Rispondi correttamente e sarai ricompensato. Rispondi erroneamente e sarai punito. Adesso dimmi: quante Monete d’Oro Leesha dà al vincitore della gara artistica?” Se sai a quante Monete d’Oro ammonta il premio, vai a quel numero. Se non sai rispondere, vai al **154**.

99

Non appena ti vede, il beduino sfodera la spada e ordina al cammello di fermarsi. Gli dici subito che non hai intenzioni ostili. Scopri che è in viaggio per unirsi alla carovana di un mercante. Gli chiedi se per caso possiede dell’acqua di riserva, e si offre di vendertene un otre, ma non in cambio di denaro. Se puoi e vuoi barattare un bottone di argento o una perla in cambio di un otre d’acqua, apporta le correzioni necessarie sul Foglio d’Avventura. Dopo aver salutato il beduino, continui il viaggio verso est (vai al **257**).

100

Dopo alcune piccole sorsate del liquido, inizi a sentirti terribilmente male: alcune erbe in esso presenti sono molto velenose. Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **76**.

101

Non appena estrai la spada dal corpo dell'uomo, ti assale una terribile sensazione di colpa. Lo giri e scopri che si tratta sicuramente di uno straniero, magari inviato qui per aiutarti. Cerchi di convincerti che fosse un cercatore di tesori oppure un assassino, ma non riesci a toglierti dalla testa questo tormentoso dubbio. Perdi 2 punti di Fortuna. Adesso non c'è nient'altro da fare oltre a proseguire. Vai all'**80**.

102

La chiatta non è né grossa né adatta per il trasporto di persone, ma riesci a trovare un rotolo di robusta corda sul quale dormire. Dopo la lunga marcia ti addormenti in fretta, e non ti risvegli finché uno dei membri dell'equipaggio non ti dà qualche colpo sulla spalla, dicendoti che Port Blacksand è in vista. Ti alzi in piedi e osservi la minacciosa città che diventa sempre più grande man mano che vi avvicinate; dopo dieci minuti passate sotto ad un grosso arco, che attraversa le mura della città. In breve tempo l'equipaggio ormeggia l'imbarcazione, obbedendo ai frenetici ordini del capitano, che ovviamente desidera caricare le merci e ripartire prima di notte. Saluti tutti e ti metti alla ricerca di

un luogo dove passare la notte. Le ombre diventano sempre più lunghe mentre ti incammini lungo le strade e i vicoli. Improvvisamente un vecchio vestito con abiti cenciosi esce da una casa e ti chiama: “Stai cercando un letto, straniero? Conosco un buon posto che offre una camera, zuppa e pane per una sola Moneta d’Oro. Se sei interessato seguimi.” Se vuoi pagare e seguire il vecchio, vai al **332**. Se preferisci continuare a cercare da solo, vai al **379**.

103

Rendendosi conto che sei vulnerabile ai suoi poteri magici, Malbordus sfodera la spada e avanza sicuro di sé. L’arma ha la capacità di paralizzare, e solo la tua abilità nella scherma può salvarti.

MALBORDUS Abilità 10 Resistenza 18

Se perdi i primi tre turni di combattimento, sarai paralizzato dalla diabolica spada e Malbordus trionferà: il caos regnerà in tutta Allansia. Se vinci il combattimento senza perdere tre turni di combattimento, vai al **400**.

104

La freccia colpisce il grosso bersaglio, ma non uccide il Pterodattilo. Emette delle strida rauche e si allontana, ma poi si getta nuovamente in picchiata per attaccare. Se vuoi scoccare un’altra freccia contro il gigantesco rettile, vai al **199**. Se preferisci che le due creature volanti si affrontino, vai al **311**.

105

Il pittore aggrotta le sopracciglia: “Hai un pessimo garbo. Non sapresti riconoscere la differenza fra l’arte e l’ascella di un Orco!” Se vuoi attaccare l’impertinente pittore, vai al **123**. Se preferisci lasciarlo al suo lavoro e proseguire lungo il corridoio, vai al **376**.

106

Improvvisamente vedi dei movimenti sulla sabbia, causati da quella che sembra una grossa lucertola. Quando si avvicina, scopri che la testa è in qualche modo simile a quella di un uccello e i grossi occhi gialli sono come quelli di un rospo. Si tratta di un letale Basilisco.

Vuoi affrontarlo con la spada?	Vai al **228**
Vuoi usare l’incantesimo Fuoco (se sei in grado di farlo)?	Vai al **189**
Vuoi cercare nello zaino un’altra arma?	Vai al **313**

107

Il borsello contiene solamente una piccola chiave d’oro. Te la infili in tasca e poi continui il viaggio. Vai al **10**.

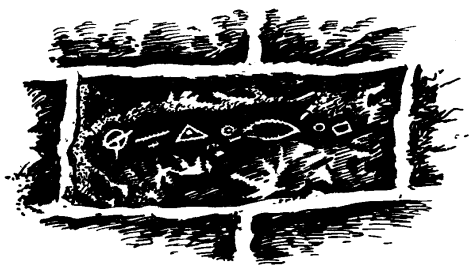
108

Continui a camminare senza sosta sotto il sole rovente del deserto. Nel tardo pomeriggio avvisti delle impronte nella sabbia che attraversano in direzione est-ovest il tuo tragitto. Se vuoi seguire le impronte, vai al **205**. Se preferisci continuare a camminare verso sud, vai al **303**.

109

Strisciando nella completa oscurità non vedi un filo che sposti accidentalmente con il braccio, il quale attiva una balestra che scaglia un dardo proprio nella tua direzione. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **16**; se sei sfortunato, vai al **368**.

110

La chiave entra agevolmente nella serratura, aprendola con un solo giro. Spingi la porta, impugnando l'elsa della spada. Vai al **98**.

111

Ti guardi attorno, ma non vedi segni di vita. Nel lato opposto della piazza si apre un grosso passaggio a volta: sembrerebbe un posto come un altro per cercare le statuette dei Draghi. Oltrepassi il passaggio a volta e imbocchi una scala che scende fino a un corridoio illuminato da torce. Mentre percorri con circospezione i gradini, ti chiedi dove potrebbe trovarsi Malbordus. Alla base della rampa di scale trovi un cofanetto di ferro. Se vuoi aprirlo, vai al **287**. Se preferisci continuare nel corridoio verso sud, vai al **140**.

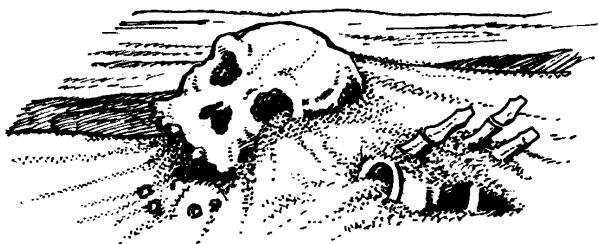
112

Gli acini dell'uva sono buoni come lasciavano supporre dal loro aspetto, e sono stati coltivati per un motivo particolare: possiedono magiche qualità curative. Aggiungi 4 punti di Resistenza. Quando hai mangiato a sazietà, prosegui lungo il corridoio. Vai al **237**.

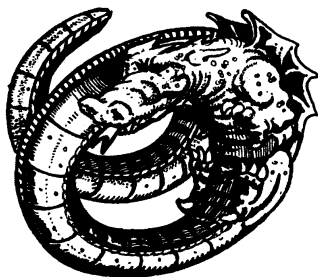
113

Sfoderi la spada e corri verso gli Elfi Oscuri assassini. Affrontali uno alla volta.

1° Elfo Oscuro	Abilità 5	Resistenza 6
2° Elfo Oscuro	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, fra gli effetti personali degli Elfi trovi 2 Monete d'Oro, e puoi prendere uno dei loro archi e le due frecce rimaste. Dopo aver seppellito il pover'uomo ucciso dagli Elfi, riprendi il viaggio verso sud (vai al **285**).

114

Non appena pronunci le parole dell'incantesimo la serratura scatta, permettendoti di spingere la porta verso l'interno. Riduci di 2 punti la tua Resistenza per aver utilizzato l'incantesimo, e poi vai all'**88**.

115

Mentre rovisti all'interno dello zaino, l'Elementale emette un altro poderoso soffio, e ancora una volta vieni scaraventato contro la parete. Perdi 2 punti di Resistenza. Cosa vuoi prendere dallo zaino?

Uno specchio?	Vai al **27**
L'Arazzo con una Fenice?	Vai al **229**
Una Maschera di Ebano?	Vai al **241**
Nessuno di questi oggetti?	Vai al **312**

116

Il calore implacabile del sole incombe su di te, ma sul desolato paesaggio che ti circonda non c'è nulla che possa fornire un po' d'ombra. Se stai indossando una bandana, vai al **289**. Se hai la testa scoperta, vai al **275**.

117

La porta si apre su un corridoio. Guardandoti a sinistra non noti nulla di interessante, mentre a destra vedi alcune luci che fluttuano nell'oscurità del passaggio. Sei curioso di scoprire per quale motivo si muovano in quel modo, così ti incammini verso esse. Vai al **339**.

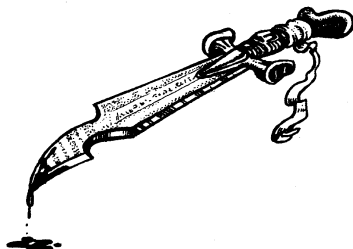
118

Non appena pronunci l'incantesimo, dalla punta delle dita si sprigiona un dardo scintillante che colpisce la Vespa Gigante, uccidendola all'istante. Evochi velocemente altri due dardi e uccidi i due insetti rimasti. Ricordati di sottrarre 6 punti di Resistenza, poiché hai utilizzato l'incantesimo tre volte. Vai al **168**.

119

Attraversi il passaggio e sali una rampa di scale di marmo, giungendo in una stanza lussuosa, con un alto soffitto sorretto da pilastri di marmo disposti in file parallele. Fra le colonne si trova un magnifico tappeto rosso intessuto a mano, che conduce a un'altra breve rampa di scale. Sulla sommità si trova una donna bellissima, distesa su un divano cosparso di cuscini di seta. Un'orribile creatura calva la sta rinfrescando con un ventaglio. Ha il corpo muscoloso di un uomo, mentre il viso è scarno e gli occhi sono bianchi come il latte. Sei entrato nel cuore del tempio di Leesha. Sorride, poi schiocca le dita e il suo cieco servitore scende di corsa le scale per attaccarti.

Servitore	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **73**.

120

Tagli la parte superiore della pianta, scoprendo che è colma d'acqua fresca. La raccogli con le mani, cercando di evitare attentamente le spine, e ben presto ti senti ristorato. Quando ti sei dissetato, ti rimetti nuovamente in cammino verso sud (vai al **377**).

121

Il dardo di luce saetta verso il tuo torace, mandandoti a sbattere contro il muro. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità a causa del risucchio della tua energia vitale. Quale oggetto vuoi tirare fuori dallo zaino?

Un campanello di ottone? Vai al **198**
Un dente di Verme delle Sabbie? Vai al **331**
Uno specchio? Vai al **22**

122

Purtroppo non riesci ad oltrepassare la fossa, andando a sbattere contro la parete opposta e cadendo nell'oscurità sottostante. Atterri pesantemente circa dieci metri più in basso, ferendoti gravemente: perdi 6 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Se sei ancora vivo, vai al **325**.

123

Il pittore non tenta minimamente di difendersi mentre stai per colpirlo con la spada. Ma invece di ferirlo, l'arma urta contro uno scudo invisibile. Ti scappa di mano, si gira e poi si conficca con un rumore sordo nel tuo torace: la lama ti perfora il cuore, uccidendoti all'istante.

124

Anche se l'uomo ti ha urtato, si mette a urlare e imprecare contro di te finché i tre boccali non sono nuovamente pieni. Hai speso un'altra Moneta d'Oro, e stai cominciando a chiederti quanto ancora durerà il tuo

denaro. Perdi 1 punto di Fortuna. Alla fine riesci ad andartene e a chiuderti nella tua stanza. Ti risvegli all'alba dopo una notte senza sonno, grattandoti continuamente i morsi delle cimici che infestano il materasso di paglia. Senza perdere altro tempo all'Aragosta Nera, ti incammini lungo il molo fino alla *Belladonna*, sulla quale sventola una bandiera con un teschio e le tibie incrociate: è una nave pirata! Attraversi prudentemente la passerella e sali a bordo della nave. Vai al **238**.

125

Ben presto il corridoio conduce ad un vicolo cieco, ma scopri una scala che sale fino a un foro nel soffitto. Se vuoi salire la scala, vai al **329**. Se preferisci tornare indietro fino all'ultima intersezione, vai al **262**.

126

La statuetta poggiata a terra sembra innocua, ma hai il presentimento che non sarà facile distruggerla. Se possiedi un martello da guerra, vai al **231**. Se non hai quest'arma, vai al **193**.

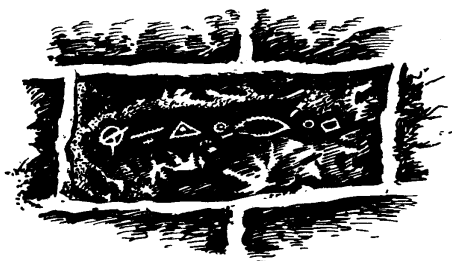
127

Getti il medaglione rovente a terra, e scopri una grossa lettera M dolorosamente marchiata sul palmo della mano. Fortunatamente non si tratta di quella con cui maneggi la spada. Perdi 1 punto di Resistenza. Ti rendi conto che Malbordus ti ha anticipato, così continui verso sud il più velocemente possibile (vai al **159**).

128

La porta si apre su una stanza completamente vuota, a parte un grosso mucchio di ossa in un angolo. Sulle pareti sono presenti dei graffi che sembrano fatti da artigli. Senti provenire alcuni grugniti da una bassa arcata nella parete più lontana. Improvvisamente la porta dietro di te si apre e all'interno della stanza vengono lanciate tre grosse ossa coperte di carne, dopodiché la porta viene richiusa con forza. Il grugnito diventa un forte latrato e improvvisamente un enorme Cane Assassino balza nella stanza, schiumante di rabbia. Ti attacca non appena ti vede.

Cane Assassino	Abilità 9	Resistenza 10

Se vinci, vai al **378**.

129

Quando la tempesta di sabbia finalmente si placa, vedi emergere dalla sabbia un oggetto brillante. Ti avvicini, lo tiri fuori e scopri che si tratta di un campanello di ottone. La infili nello zaino e prosegui il viaggio verso est (vai al **26**).

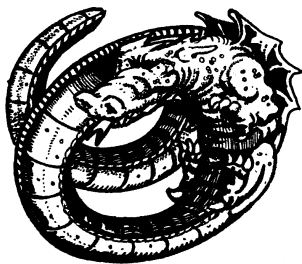
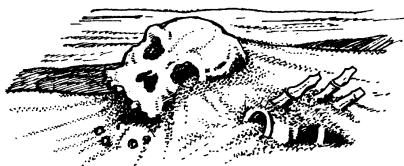
130

Cadi in acqua fra ampi spruzzi. Non sei ancora consapevole delle tue carni che si dissolvono e si distaccano dalle ossa: l'acqua è diventata un potente acido a causa della reazione causata dal sangue della creatura acquatica. La tua avventura è giunta al termine.

131

Ti alzi di soprassalto non appena senti provenire un sommesso mormorio dal corridoio che si trova dietro alla pioggia dorata. Dietro ai tendaggi si trova una porta, ma è chiusa e non c'è tempo per cercare di aprirla. Se vuoi nasconderti dietro ai tendaggi, vai al **44**. Se vuoi affrontare chiunque si accinge ad entrare nella stanza, vai al **227**.

132

Il Pterodattilo in picchiata è un bersaglio difficile da colpire, e prendi la mira attentamente prima di scoccare la freccia. Gioca due dadi e aggiungi 3 al risultato. Se il totale è uguale o minore al tuo punteggio di Abilità, vai al **104**. Se è maggiore, vai al **254**.

133

Non appena la gelatinosa creatura, nota con il nome di Mangiaferro, inizia a digerire il tuo elmo, si sente un pungente odore di acido. Getti l'elmo sul pavimento e sali la scala prima che la spada subisca la stessa sorte. Fortunatamente il Mangiaferro non arreca danno alla carne umana. Sottrai 1 punto di Abilità per aver perso l'elmo. Una volta raggiunta la stanza vuota, apri l'altra porta. Vai al **307**.

134

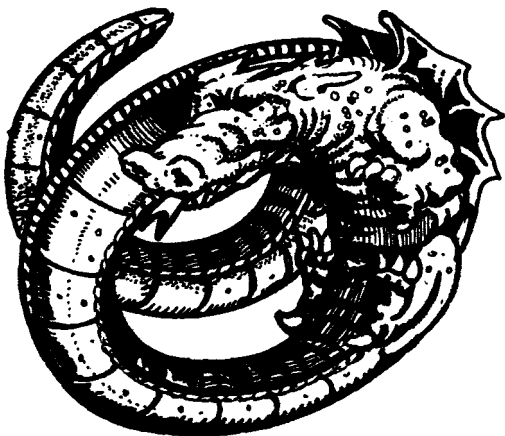
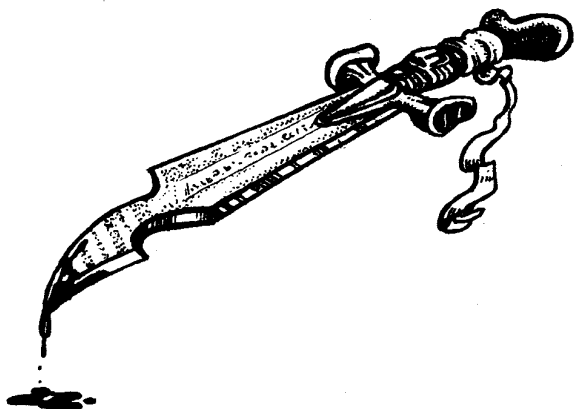
Consapevole del terribile guaio in cui ti trovi, chiudi gli occhi e ti lanci contro il Basilisco con la spada in pugno. Ma il Basilisco possiede un'altra arma naturale: il respiro velenoso. Non essendo in grado di vedere nulla, diventi una facile preda per l'animale. Ben presto giaci a terra privo di vita, con il volto affondato nella sabbia.

135

Mentre armeggi per aprire la porta, la chiave di cristallo ti cade di mano e si infrange a terra: ti rendi conto che tutto è perduto. Mentre il soffitto si abbassa inesorabilmente verso il pavimento, si sente un disgustoso rumore di ossa che si spezzano. La tua avventura termina qui.

136

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Dardo Magico genera un piccolo dardo luminoso che viene lanciato dalla punta delle dita verso qualsiasi nemico, con letale precisione. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che non ridurrà molto la tua energia: ogni volta che lo userai perderai 2 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

137

La porta conduce in un ampio corridoio, alla cui estremità vedi Leesha sparire attraverso un'altra porta. Nel centro del corridoio si trova un idolo di bronzo, con le fattezze di un cane. Se vuoi fermarti ad esaminarlo, vai al **186**. Se preferisci seguire Leesha, vai al **47**.

138

Tiri fuori il telescopio di ottone dallo zaino e lo fai dondolare davanti allo Gnomo, prendendoti gioco di lui. Inizia a strofinarsi le mani e ride eccitato sotto i baffi. Dà un calcio a un tappetino, rivelando un anello di ferro fissato ad una pietra del pavimento. La solleva, rivelando una piccola stanza colma di oggetti raccolti nel corso degli anni dallo Gnomo. Rovisti la stanza e non riesci a credere ai tuoi occhi quando trovi un piccolo Drago di Cristallo: è una delle statuette che stai cercando! La afferri e consegni il telescopio allo Gnomo. Gli auguri buona fortuna e scendi giù dalla scala, ritornando nel corridoio e all'ultima intersezione. Vai al **262**.

139

Se sei in grado di utilizzare l'incantesimo Scoprire Trappole, vai al **197**. Altrimenti vai al **179**.

140

Mentre cammini lungo il corridoio, improvvisamente senti qualcosa che ti sfiora la spalla. Ti giri di scatto e vedi un'orribile creatura che indossa abiti laceri. Gli occhi cavi e la bocca sono colmi di una densa e viscida sostanza, che rende la voce gorgogliante mentre ti bisbiglia nell'orecchio la parola "morte". Dopodiché il Messaggero della Morte scompare, ma in qualche modo sai cosa è appena accaduto. Il Messaggero della Morte è un sadico assassino che adora giocare con le sue vittime. Sarà sempre davanti a te, e lascerà le lettere della parola "morte" in svariati luoghi. Quando scoprirai e leggerai tutte le lettere che la compongono, il Messaggero della Morte riapparirà per divertirsi prosciugando tutta la tua energia vitale. L'assassino di Malbordus ha dato alla ricerca delle statuette dei Draghi una piega inaspettata. Vai al **330**.

141

Prendi un mazzo di chiavi dalla cintura del torturatore e trovi quella che apre le manette del prigioniero. All'inizio ha paura di te, credendo che sia solo un trucco, ma poi gradualmente lo convinci che non vuoi fargli del male. Scopri che il suo nome è Thitta, che era un servitore dell'Alta Sacerdotessa Leesha e che era stato sorpreso mentre tentava di scappare dalla città di Vatos. Ti chiede per quale motivo stai vagando nei sotterranei di Vatos, e gli racconti di Malbordus, della tua ricerca e del Messaggero della Morte. I suoi occhi si animano: "Nella stanza del tesoro in cui ero nascosto prima di essere catturato, ho improvvisamente visto con i miei occhi materializzarsi una figura ammantata. Ho visto il

suo volto solo per un istante, ed era spaventoso. Prima di scomparire ha messo qualcosa in un cofanetto d'oro." Thitta rifiuta l'offerta di accompagnarti, dicendo che vuole tentare nuovamente di scappare. Gli auguri buona fortuna e lo saluti. Lasciate la stanza insieme, ma nel corridoio prendete direzioni diverse. Vai al **66**.

142

Quando ti avvicini, scopri che gli alberi circondano una pozza d'acqua: hai trovato un'oasi. Se vuoi bere, vai al **337**. Se vuoi continuare verso sud senza bere, vai al **207**.

143

Quando tocchi le gemme scopri che sono roventi, anche se a distanza non emettono calore. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **252**; se sei sfortunato, vai al **338**.

144

Ti sembra che il salto non finisca mai, ma alla fine poggi i piedi sul lato opposto della fossa. Non perdi altro tempo e prosegui l'avventura. Vai al **152**.

145

Il dardo di luce saetta sopra alla tua testa e annerisce il muro dietro di te. Quale oggetto vuoi tirare fuori dallo zaino?

Un campanello di ottone?	Vai al **198**
Un dente di Verme delle Sabbie?	Vai al **331**
Uno specchio?	Vai al **22**

146

Dici al capitano che pagherai non più di 2 Monete d’Oro. Rifiuta la tua offerta, ma dopo alcuni minuti di contrattazioni accetti il prezzo di 3 Monete d’Oro. Stringi la mano del capitano, lo paghi ed esci dalla cabina. Vai al **102**.

147

Non essendo in grado di decifrare i simboli, decidi di inseguire chiunque ti abbia lanciato la bottiglia. Vai al **77**.

148

Un’esile figura vestita con abiti logori si materializza improvvisamente di fronte a te. Inizi a sentirti debole e cadi in ginocchio: hai la sensazione che il Messaggero della Morte si stia divertendo facendoti morire lentamente. Hai perso la possibilità di distruggere le statuette di Drago, e Malbordus trionferà. La tua missione è fallita.

149

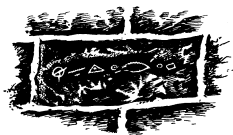
La lotta è giunta al termine: i tentacoli del Predatore delle Sabbie si avvinghiano attorno a entrambe le braccia. Vieni lentamente trascinato nella bocca spalancata per essere digerito lentamente. L’avventura è giunta a un’orrenda fine.

150

Il soffitto sta scendendo molto velocemente, e sei costretto a chinarti mentre tenti di inserire la chiave di cristallo nella serratura. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **209**; se sei sfortunato, vai al **135**.

151

Poco più avanti, sulla sabbia della spiaggia, noti una strana area circoscritta da centinaia di conchiglie. Nel mezzo si trova una lancia conficcata nella sabbia, adorna di penne di uccelli marini.

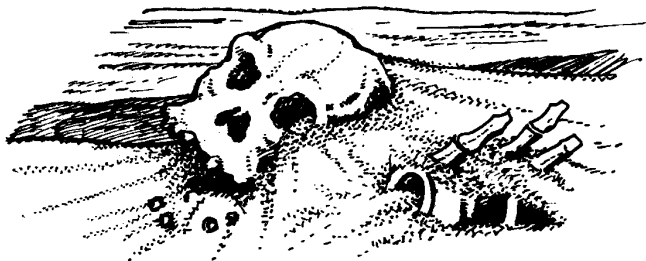
Vuoi continuare a camminare lungo la spiaggia?	Vai al **6**
Vuoi deviare a est, verso l'entroterra?	Vai al **327**
Vuoi usare l'incantesimo Decifrare (se sei in grado di farlo)?	Vai al **94**

152

Nella semioscurità del corridoio illuminato da torce vedi un'orribile creatura che volteggia nell'aria, bloccandoti il passaggio. E' di forma sferica, con un grosso occhio nel mezzo dello squamoso corpo verde scuro, irto di aculei. L'Occhio fluttua verso di te, tentando di ipnotizzarti con lo sguardo e poi trafiggerti con gli aculei. Se vuoi affrontarlo facendo uso della spada, vai al **236**. Se preferisci guardare nello zaino per cercare qualcosa di utile, vai al **387**.

153

La porta conduce in una stanza illuminata da torce fissate alle pareti. Se vuoi camminare sul pavimento polveroso per raggiungere un passaggio a volta che si trova nella parete opposta, vai al **261**. Se preferisci continuare lungo il corridoio, verso le luci, vai al **339**.

154

"Sono molto delusa, guerriero", dice la testa parlante. "Mi sarei aspettata di più." Del fumo verde inizia a fuoriuscire dalla sua bocca e cadi nel panico. Prima di poter raggiungere la porta, il fumo ti avvolge la testa, disorientandoti. Perdi 4 punti di Abilità e 4 punti di Fortuna. Quando il fumo finalmente si dirada, la testa di bronzo è immobile e silenziosa. Esci dalla stanza e ritorni nel corridoio. Vai al **17**.

155

Schiacci lo scorpione con lo stivale e continui a spostare le rocce, fra le quali scopri un piccolo sacchetto bianco di cotone che contiene un oggetto sferico. Se vuoi aprire il sacchetto, vai al **349**. Se preferisci lasciarlo dove si trova e continuare verso sud, vai al **39**.

156

All’interno del vaso trovi una zampa imbalsamata, simile a quella di una scimmia.

Vuoi prendere la zampa? Vai al **318**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso bianco? Vai al **14**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso rosso? Vai al **183**
Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta? Vai al **20**

157

Ben presto il corridoio termina in corrispondenza di un’intersezione a T. Se vuoi girare a sinistra, vai al **175**. Se preferisci girare a destra, vai al **353**.

158

Digrigni i denti ed estrai il dardo dalla spalla. Strisci dolorante lungo il tunnel, fin quando ti conduce in una stanza polverosa, illuminata da torce fissate alle pareti. Vai al **43**.

159

Mentre il giorno volge al termine, procedi rapidamente lungo la pianura coperta di arbusti stentati. Quando diventa troppo buio per poter proseguire, trovi un riparo fra un gruppo di massi. Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **398**. Se ottieni qualsiasi altro numero, vai al **15**.

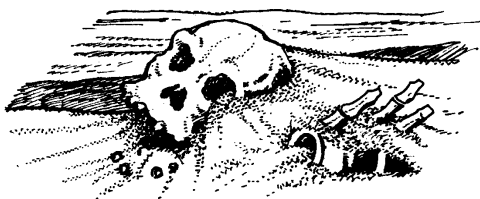
160

Sulla parete più lontana si trova una fila di finestre, una delle quali è aperta. Senti il rombo di un tuono, e ti avvicini alla finestra per guardare fuori. La luce abbagliante ti ferisce gli occhi, e viene improvvisamente oscurata da una sagoma nel cielo, anche se il sole risplende. Vedi un enorme Drago nero in volo, e sulla sua groppa un uomo dall'aspetto malefico. Il Drago ruggisce e riesci a malapena a sentire la malvagia risata di Malbordus. Il Drago si allontana volando verso nord, e non puoi fare nulla per fermarlo. Malbordus condurrà le sue orde del caos attraverso Allansia, e sul mondo si allungheranno le ombre dell'oscurità. Hai fallito la tua missione.

161

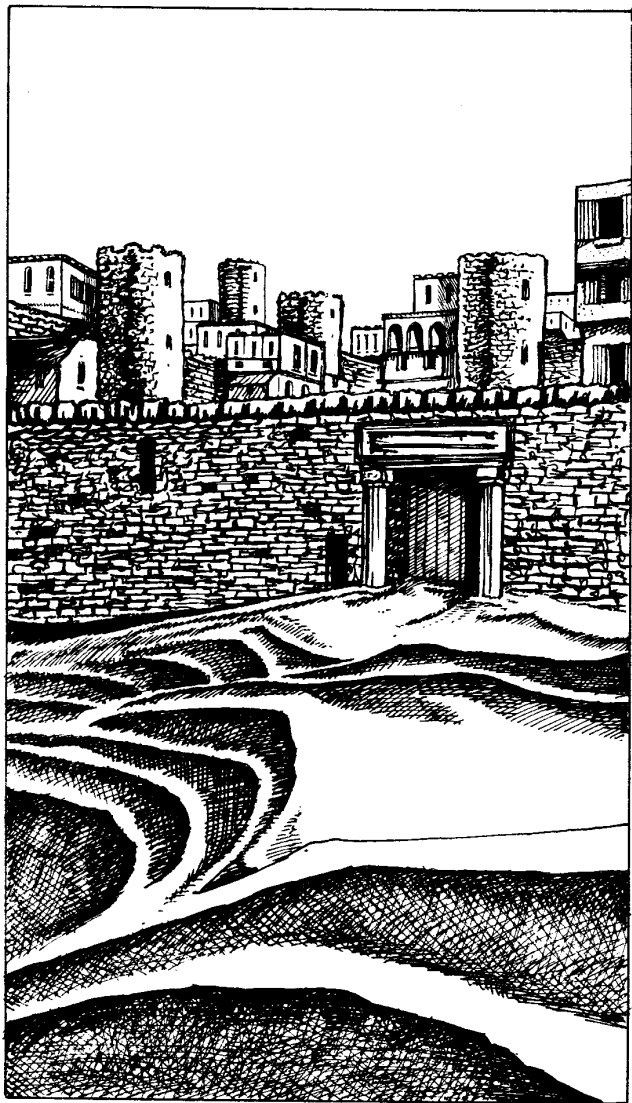
L'affresco, che raffigura un'imponente battaglia, si estende lungo la parete per circa venti metri. Un esercito di non morti, incitati da orribili Orchi, stanno facendo arretrare un esercito di Uomini e Nani. Il comandante dei non morti è completamente coperto da abiti scuri, ad eccezione dello spregevole teschio privo di carne. I suoi freddi e malvagi occhi verdi guardano minacciosamente dall'affresco. Sembra che tenga fra le mani un'urna che sta attraendo al suo interno le anime del re degli Uomini e dei Nani, che ormai sembrano sconfitti.

Rimani affascinato dai dettagli dell'urna dipinta, e ti meravigli della sua bellezza. "Ti piace il mio lavoro?" ti chiede improvvisamente una voce proveniente da dietro. Ti giri e vedi un uomo con un vasetto di pittura in mano e un pennello dietro l'orecchio. Sta sorridendo e sembra soddisfatto che tu stia dimostrando interesse per il suo lavoro.

Vuoi attaccarlo? Vai al **123**
Vuoi rispondergli? Vai al **296**
Vuoi ignorarlo e andartene? Vai al **376**

162

Il corridoio disadorno svolta bruscamente a sinistra. Dopo quindici metri scopri un guanto d'armatura che giace sul pavimento di pietra. Se vuoi indossarlo sulla mano con cui impugni la spada, vai al **201**. Se preferisci continuare lungo il corridoio, vai al **56**.

163

Quando ti metti il medaglione attorno al collo non succede nulla ma, a tua insaputa, esso è stato foggiato per essere indossato dalle vittime sacrificali. Perdi 1 punto di Fortuna. Non trovando nient'altro di interessante, ritorni nella stanza adiacente e apri la porta più lontana. Vai al **298**.

164

Osservando attraverso il velo di calore abbagliante del deserto, vedi un'alta parete di pietra a non più di un chilometro di distanza. All'interno delle mura sporgono svariate torri di pietra e i tetti di alcuni edifici. Mentre ti avvicini, scopri che la sabbia trasportata dal vento si è accumulata contro le mura, e nessuna traccia o sentiero conduce all'ingresso, che è parzialmente ostruito dalla sabbia. "Vatos!" urla una voce dentro di te. Se vuoi tentare di aprire la porta laterale, di fianco all'ingresso principale, vai al **382**. Se puoi e vuoi pronunciare l'incantesimo Saltare, vai al **54**.

165

Adesso l'acqua è diventata rossa a causa del sangue. Nel momento in cui ti arrampichi sulla sporgenza, l'acqua diventa improvvisamente scura e dalla superficie dell'acqua si solleva un vapore acre. Se vuoi rimanere sulla sporgenza per vedere cosa accadrà, vai al **52**. Se preferisci scendere lungo il tunnel, vai al **91**.

166

La folla non protesta vedendoti slegare il borsello di cuoio appeso al collo del pirata privo di vita. Ti allontani dal mormorio degli spettatori e sali le scale fino alla tua stanza, chiudendoti dentro. Apri il borsello, trovando 2 Monete d'Oro e una grossa perla. Ti sistemi per dormire, risvegliandoti all'alba dopo una notte di sonno irrequieto. Con sommo disgusto scopri di essere coperto di punture infiammate, causate dalle cimici che infestano il materasso di paglia. Senza perdere altro

tempo nell'inospitale Aragosta Nera, ti incammini lungo il molo per raggiungere la *Belladonna*, sulla quale sventola una bandiera con cranio e tibie incrociate: è una nave pirata! Attraversi cautamente la passerella e sali a bordo della nave (vai al **238**).

167

Sobbalzi dallo spavento quando un fulmine luminoso viene sprigionato dall'asta, mandando in frantumi la serratura della porta. Tuttavia quest'arma non è stata concepita per essere usata da mani umane, e ne subisci le conseguenze: perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Lasci cadere a terra l'asta, attraversi la porta aperta ed entri in un'altra stanza. Vai al **2**.

168

Oltrepassi i corpi delle Vespe Giganti e continui il viaggio. Dopo mezz'ora di marcia ti imbatti in un uomo che giace riverso nella sabbia. Se vuoi fermarti per guadare nel borsello di cuoio che tiene stretto in mano, vai al **107**. Se preferisci continuare a camminare, vai al **10**.

169

Premi lentamente l'altro pulsante e vedi un altro fulmine luminoso che erompe dall'asta. Ma questa volta colpisce la porta, mandando in frantumi la serratura. Rabbrividisci di nuovo, e ti rendi conto che quest'arma non è stata concepita per essere usata da mani mortali. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Lasci cadere

a terra l'asta e oltrepassi la porta aperta, giungendo in un'altra stanza. Vai al **2**.

170

Con uno strattone sposti i drappi, quasi aspettandoti un pericolo mortale in agguato, ma scopri solamente una porta di ferro. Provi a girare la maniglia, la quale fa scattare la serratura.

Vuoi aprire la porta?	Vai al **365**
Vuoi svoltare nel corridoio a sinistra?	Vai al **335**
Vuoi svoltare nel corridoio a destra?	Vai al **162**

171

Corri al fianco del Nano e scopri che proviene da Stonebridge, su richiesta di Yaztromo. Ti ha portato il leggendario martello da guerra di Stonebridge, con cui è possibile infrangere le statuette di Drago. Nessun'altra arma, oltre a questo martello da guerra, è in grado di distruggere i Draghi. Inoltre ti riferisce che un Mago gli ha detto che è di fondamentale importanza che il Drago trovato vicino all'ingresso delle catacombe venga distrutto per primo. Le parole del Nano diventano sempre più affannose, finché non crolla sul pavimento. Non c'è nulla che tu possa fare per aiutare il coraggioso Nano, ma ora ti senti più determinato che mai a concludere la missione con successo. Impugni il leggendario martello da guerra, e poi corri lungo il corridoio verso la porta attraverso la quale è scomparsa Leesha. Vai al **314**.

172

Il Golem crolla a terra, infrangendosi in mille pezzi. Oltrepassi i resti della creatura e ti dirigi verso l'imboccatura del corridoio. Vai al **74**.

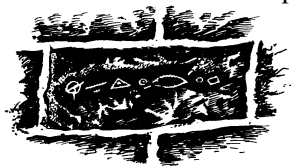
173

Il capitano si mette a ridere sonoramente. “Sbagliato! Catturate questo pirata, fustigatelo e gettatelo fuoribordo.” Vieni immediatamente legato, e non hai altra scelta oltre a quella di affrontare ciò che ti attende. La tua avventura termina qui.

174

Urli a squarciagola per cercare di scacciare la cantilena ipnotizzante, e sguaini la spada per attaccare i Seguaci Oscuri. Vai al **188**.

175

Segui il corridoio fino a quando svolta bruscamente a destra. Non appena oltrepassi l'angolo, vedi un'alta creatura con sembianze di un rettile, armata con una spada ricurva. Pare che l'Uomo Lucertola stia sorvegliando alcuni sacchi impilati contro la parete. Se puoi e vuoi pronunciare l'incantesimo Sonno, vai al **232**. Se preferisci affrontare la creatura con la spada, vai al **7**.

176

Dal soffitto cade dell'altro fango, e finisce proprio sulla tua testa. Se stai indossando un elmo, vai al **133**. Altrimenti vai al **30**.

177

Pronunci le parole dell'incantesimo Fuoco, e crei un falò sufficientemente grande per scaldarti durante la notte. Perdi 1 punto di Resistenza per aver usato l'incantesimo. Alle prime luci dell'alba continui il viaggio attraverso il deserto (vai al **72**).

178

Apri la porta con il sistema scelto (se hai utilizzato l'incantesimo, sottrai 2 punti di Resistenza) ed entri all'interno di un'altra stanza. Getti l'asta d'argento attraverso la porta e senti il rumore stridulo del soffitto che comincia nuovamente ad abbassarsi. Adesso che sei al sicuro da eventuali attacchi provenienti da quella direzione, osservi la stanza nella quale ti trovi. Vai al **2**.

179

La porta è un'illusione, e ne eri del tutto ignaro. C'è soltanto una fossa di fronte alla parete in cui credevi si trovasse la porta: precipiti all'interno del pozzo per quasi dieci metri. Lancia un dado e sottrai il numero estratto dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **25**.

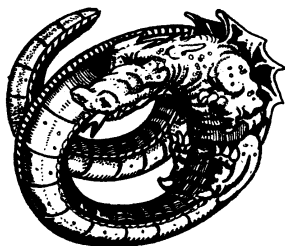
180

Il vecchio mago ti guarda con un’espressione solenne: “Ogni minuto è di vitale importanza: devi iniziare il viaggio immediatamente. Senza dubbio Malbordus verrà a conoscenza della tua missione per fermarlo, e potrebbe inviare uno o due assassini sulle tue tracce. Il mio corvo ti potrà accompagnare fino al fiume Catfish. Da lì potrai prendere un’imbarcazione fluviale fino a Port Blacksand e poi una nave verso sud, oppure potrai viaggiare via terra verso il Deserto dei Teschi. Devi affrontare una missione difficile, ma i nostri pensieri saranno rivolti a te.” Yaztromo ti accompagna nuovamente lungo la scala a chiocciola verso l’esterno. Improvvisamente emette un fischio acuto, e immediatamente un grosso corvo piomba giù dalla sommità della torre e si posa sulla sua spalla. “Accompagnalo fino al fiume Catfish, e osserva bene la strada: l’ultima cosa che vogliamo è un’imboscata qua vicino.” Stringi la mano di Yaztromo e gli prometti che distruggerai i Draghi di Vatos prima che Malbordus riesca a portare a termine i suoi malvagi piani. Ti sorride e ti porge un borsello con 25 Monete d’Oro, dopodiché ordina al corvo di dirigersi verso sud, il quale gracchia e vola via. Lo segui velocemente, girandoti solo un attimo per salutare Yaztromo. Mentre cammini fra l’erba alta ti corre lungo la schiena un brivido, al pensiero degli assassini di Malbordus che ti stanno seguendo. Viaggi rapidamente verso sud, deviando solo due volte per evitare alcuni pericoli avvistati dal corvo. Tre ore dopo giungi sulle sponde del fiume Catfish, nel punto in cui è attraversato da un ponte di corda. Una vecchia chiatta è ormeggiata a un molo sotto al ponte, e avvisti alcuni rudi uomini che scaricano dei sacchi. Se vuoi attraversare il ponte, vai al

23. Se vuoi pagare il viaggio sulla chiatta verso Port Blacksand, vai al **213**.

181

Il pittore si mette a ridere. “Non mi sarei mai aspettato di ricevere un complimento in un posto come questo! Senza dubbio sei stato attirato qui dalla promessa di grandi ricchezze dell’Alta Sacerdotessa Leesha. Ho rischiato la vita per la mia buona reputazione. Forse non sei al corrente del fatto che Leesha è una grande appassionata di arte, nonostante le sue attività crudeli e terrificanti. Ogni anno invita segretamente nella città perduta alcuni artisti per realizzare le loro opere. Lungo il corridoio puoi vedere alcuni arazzi, in altre stanze ci sono sculture in legno e incisioni. Solo lei giudica i lavori eseguiti, e l’esito è definitivo, nel vero senso della parola. Il vincitore riceve 300 Monete d’Oro, e i perdenti vengono sacrificati in onore del Signore Oscuro. Inutile dire che penso di vincere io. Ci fornisce anche un anello di protezione in modo da non correre pericoli mentre lavoriamo. Il mio nome è Murkegg, e sono felice di averti incontrato.” Gli chiedi se ha sentito parlare di un uomo di nome Malbordus, ma scuote la testa. Insisti che per te è molto importante trovare Malbordus, e gli chiedi se conosce i tunnel e i corridoi circostanti. Murkegg si gratta il mento e poi risponde: “Mi dispiace di non poterti aiutare, ma ho passato la maggior parte del tempo a dipingere. So solamente che il tempio di Leesha può essere raggiunto camminando attraverso la cortina di pioggia dorata. Probabilmente chiunque tu stia cercando è stato ospitato da Leesha. Tutto quello che posso fare è augurarti buona fortuna.” Gli stringi la

mano e prosegui l'esplorazione del corridoio. Vai al **376**.

182

La lama della spada affonda profondamente nell'occhio della letale creatura, facendola crollare a terra. Un liquido giallo e nauseabondo sgorga dal suo occhio, corrodendo il pavimento di pietra e producendo volute di vapore tossico. Trattieni il respiro e oltrepassi rapidamente il corpo dell'Occhio. Vai al **340**.

183

Il vaso è vuoto, ma la fortuna non è dalla tua parte. Nella parte inferiore del coperchio c'è una lettera O scritta con un carboncino dal Messaggero della Morte. Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Getti il coperchio a terra, ma ormai è troppo tardi.

Vuoi sollevare il coperchio del vaso bianco? Vai al **14**

Vuoi sollevare il coperchio del vaso nero? Vai al **156**

Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta? Vai al **20**

184

Pronunci le parole dell'incantesimo di Yaztromo e un dardo scintillante compare sulla punta di un dito, poi si libra in aria e affonda profondamente nel torace dell'Arpia in volo. Muore all'istante, precipitando a terra con un forte tonfo. Riduci di 2 il tuo punteggio di Resistenza per aver utilizzato l'incantesimo. Continui il viaggio verso sud, rimanendo vigile per evitare l'attacco di altre creature ostili (vai all'**86**).

185

Il Fantasma afferra al volo la perla prima ancora che lo colpisca. Ridendo del tuo patetico tentativo di ucciderlo, ti afferra il braccio con l'altra mano, paralizzandoti. Perdi 4 punti di Resistenza. Nel tempo necessario per riacquistare la sensibilità delle membra il Fantasma si è già dileguato. Riprendi l'esplorazione, camminando un po' indolenzito lungo il corridoio. Vai al **190**.

186

Noti che la bocca dell'idolo è munita di cerniere, e scopri che la mascella inferiore si apre quando abbassi l'orecchio sinistro. All'interno della bocca trovi una delle statuette che stavi cercando: un piccolo Drago d'Oro. Lo infili rapidamente in tasca e insegui Leesha. Vai al **47**.

187

Mentre la nave inizia ad affondare, tutti gli uomini addetti ai cannoni corrono verso le scale di legno che conducono al ponte superiore. Nel folle tafferuglio per riuscire fuggire, vieni colpito alla nuca. Cadi privo di sensi sul ponte e affoghi a bordo della nave che sta affondando.

188

I Seguaci Oscuri gridano mentre si avvicinano per attaccarti. Affrontali uno alla volta.

1° Seguace Oscuro	Abilità 9	Resistenza 5
2° Seguace Oscuro	Abilità 8	Resistenza 6
3° Seguace Oscuro	Abilità 9	Resistenza 5

Se vinci, vai al **41**.

189

Sapendo che un solo sguardo del Basilisco è sufficiente per ucciderti, pronunci le parole dell'incantesimo Fuoco tenendo gli occhi chiusi. Improvvisamente attorno a te divampa un muro difensivo di fiamme, che perdura fin quando il Basilisco si stanca di aspettare e si allontana. L'utilizzo dell'incantesimo ti costa 2 punti di Resistenza. Quando sei sicuro che il Basilisco sia sufficientemente distante, lasci che le fiamme si estinguano e poi continui il viaggio (vai al **108**).

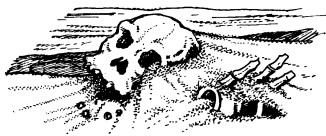
190

Il corridoio finalmente termina ad un'intersezione a T, che presenta segni di un uso frequente. Le pareti sono ornate con affreschi e arazzi, inoltre ad intervalli regolari sono presenti torce che forniscono luce in abbondanza. Se vuoi girare a sinistra verso gli affreschi, vai al **161**. Se preferisci svoltare a destra verso gli arazzi, vai al **40**.

191

Quando raggiungi la fine del corridoio, ti rendi conto che ciò che avevi visto non era un tendaggio scintillante, ma gli spruzzi di una pioggia dorata che cadono da una serie di fori nel soffitto in un canale poco profondo nel pavimento. Il corridoio svolta a sinistra nel punto in cui cade la pioggia dorata, estendendosi a perdita d'occhio. Se vuoi proseguire lungo questo corridoio, vai al **249**. Se preferisci attraversare la pioggia dorata, vai al **354**.

192

Mentre avanzi hai grosse difficoltà a camminare lungo una linea retta, a causa della debolezza dovuta alla disidratazione. Perdi 4 punti di Resistenza. Solamente la determinazione a uccidere Malbordus ti permette di continuare (vai al **377**).

193

Sfoderi la spada e la scagli con forza sul Drago, ma rimbalza via senza causare nemmeno una scalfittura. Tuttavia hai commesso un errore fatale ad usare la spada. Le articolazioni iniziano ad irrigidirsi e senti la pelle tendersi sulle ossa. Il tuo corpo si pietrifica lentamente, fin quando non diventi nient'altro che una statua di pietra priva di vita. La tua avventura termina qui.

194

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Interpretare ti permette di capire qualsiasi creatura con cui vuoi comunicare, indipendentemente dalla lingua che parla. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che l'energia persa per usarlo è insignificante: 1 punto di Resistenza ad ogni utilizzo. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

195

Ti concentri per pronunciare l'incantesimo, cercando di rimuovere dalla mente le voci cantilenanti. Lo sforzo è notevole (perdi 1 punto di Resistenza), ma riesci nell'intento: i tre adepti crollano a terra, profondamente addormentati. Senza perdere tempo ti dirigi verso un passaggio a volta che si apre nella parete dietro all'altare. Vai al **341**.

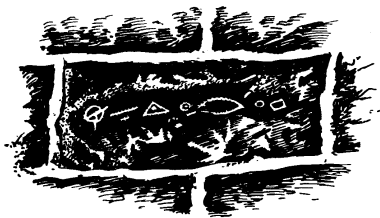
196

Ti trovi a non più di dieci metri dalla tenda quando improvvisamente il telo che chiude l'ingresso viene spostato da un pingue individuo con la barba, abbigliato con abiti gialli e con le dita ornate di anelli d'oro. Non tenta di minacciarti, ma ti fa segno di entrare: "Straniero, sembra che tu abbia bisogno di riposo. Ti prego di accettare la mia ospitalità, e magari potrei anche convincerti ad acquistare qualcuna delle mie merci esotiche." Non avverti nessun apparente pericolo, così entri nella tenda e ti siedi a gambe incrociate su un tappetino. Il nomade, il cui nome è Abjul, ti offre cibo e acqua che ti permettono di recuperare le energie: aggiungi 4 punti di Resistenza. Poi Abjul, sorridendo, ti dice: "E ora, amico mio, cosa comprerai?" Si fa prendere da un grande entusiasmo quando parla delle merci che vende, che sono le seguenti:

Ceralacca	2 Monete d'Oro
Uovo di onice	3 Monete d'Oro
Amuleto con scarabeo d'avorio	2 Monete d'Oro
Bracciale di scaglie di sirena	3 Monete d'Oro
Specchio d'argento	4 Monete d'Oro
Chiave di cristallo	3 Monete d'Oro
Maschera di ebano	3 Monete d'Oro
Flauto d'osso	2 Monete d'Oro

Se vuoi e puoi acquistare le merci di Abjul, apporta le modifiche necessarie sul Foglio d'Identità. Abjul inoltre ti racconta che Vatos dovrebbe trovarsi nella parte meridionale del Deserto dei Teschi, e decidi di seguire il suo consiglio. Lo ringrazi per l'aiuto e prosegui il viaggio verso sud (vai al **389**).

197

Il sesto senso ti spinge a pronunciare le parole dell'incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza). Improvvisamente scopri che l'arcata non esiste: è solamente un'illusione che nasconde una fossa di fronte alla parete. L'altra arcata è invece reale, così la attraversi. Vai al **315**.

198

Suoni il campanello e osservi divertito l'Orrore della Notte che lascia cadere a terra l'asta e tenta di coprirsi le orecchie con le mani deformi. Urla di agonia, e poi crolla a terra. Ma la contentezza dura poco, poiché senti uno stridio sopra la tua testa. L'asta, non più nelle mani della creatura, ha misteriosamente attivato un meccanismo nel soffitto di pietra, il quale si sta abbassando su di te. Corri disperatamente verso le porte, ma ambedue sono sbarrate da qualche potente magia, e non possono essere aperte nemmeno dall'incantesimo di Yaztromo.

Vuoi prendere l'asta di argento?	Vai al **290**
Vuoi provare ad aprire la porta con una chiave di cristallo (se ne possiedi una)?	Vai al **150**
Vuoi provare a bruciare la porta con l'incantesimo Fuoco (se sei in grado)?	Vai al **239**

199

Mentre prendi un'altra freccia dallo zaino, l'aquila sale vertiginosamente di quota per cercare di guadagnare una posizione più vantaggiosa di quella del Pterodattilo. Afferri le penne del dorso per evitare di cadere, e così facendo perdi l'arco. Lo osservi precipitare a terra con movimenti circolari, ed ora non puoi far altro che attendere l'esito del combattimento che sta per avere inizio (vai al **311**).

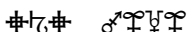
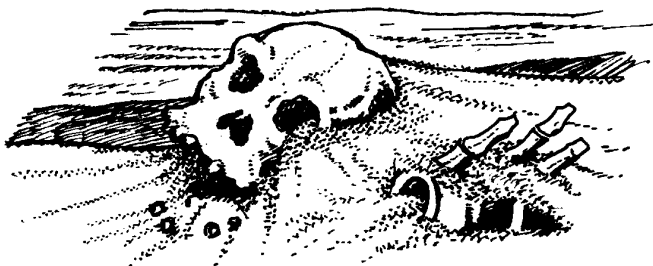
200

Non trovando nulla che possa esserti d'aiuto per sconfiggere l'Occhio, decidi di fare affidamento solo sul freddo acciaio della tua spada. Vai al **236**.

201

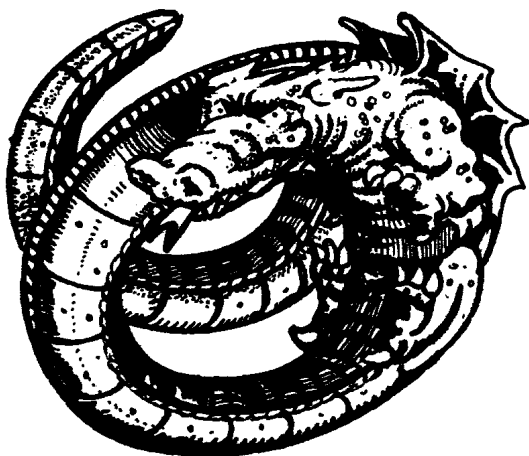
Il guanto è maledetto, e a tua insaputa ridurrà la tua destrezza: perdi 1 punto di Abilità. Ignaro dello svantaggio, continui l'esplorazione. Vai al **56**.

202

Mentre cammini improvvisamente senti un pungente odore di erbe. Diventa sempre più forte man mano che ti avvicini alla fine del corridoio, dove è presente una pozza a forma di mezzaluna. Alla parete è fissata una targa di ottone con degli strani simboli:

Vuoi pronunciare l'incantesimo Decifrare
(se sei in grado)? Vai al **37**
Vuoi bere un po' del liquido? Vai al **100**
Vuoi immergere le ferite nel liquido? Vai al **269**
Vuoi tornare indietro lungo il corridoio? Vai al **364**

203

"Ti faccio vedere io chi è maldestro!" ringhia l'irascibile uomo mentre ti scaraventa i boccali sulla faccia. Perdi 1 punto di Resistenza. Se vuoi affrontarlo in combattimento, vai al **45**. Se invece preferisci conservare la tua ira per Malbordus e ritirarti nella tua camera, vai al **251**.

204

La statuetta poggiata a terra sembra innocua, ma hai il presentimento che non sarà facile distruggerla. Se possiedi un martello da guerra, vai al **9**. Se non hai quest'arma, vai al **193**.

205

In breve tempo raggiungi il corpo di un uomo che giace a faccia in giù nella sabbia. Non ci sono tracce di sangue o qualche altro segno di un combattimento, eppure è morto nonostante avesse con sé una borraccia d'acqua piena a metà. Sul volto dell'uomo c'è una smorfia di agonia, come se avesse assistito a qualcosa di terribile. Fra gli effetti personali non ha nulla che possa esserti d'aiuto, ad eccezione della borraccia d'acqua. La infili nello zaino e poi prosegui nuovamente verso sud (vai al **303**).

206

La porta conduce in una stanza colma di ogni genere di strumenti di tortura. I lamenti provengono da un uomo appeso al soffitto per mezzo di catene che gli cingono i polsi, e le risate dal suo aguzzino, un uomo incappucciato e a petto nudo che tiene in mano un ferro arroventato. Se vuoi aiutare lo sfortunato prigioniero, vai al **328**. Se preferisci lasciarlo in balia del torturatore e continuare lungo il corridoio, vai al **66**.

207

Improvvisamente inciampi in un grosso cumulo di rocce parzialmente nascoste dalla sabbia spostata dal vento. Se vuoi esaminarle, vai al **375**. Se preferisci ignorarle, vai al **39**.

208

Non appena pronunci le parole dell'incantesimo (sottrai 1 punto di Resistenza), i simboli iniziano ad avere un significato. Ti rendi conto troppo tardi che si tratta di una maledizione, prelevata dalla tomba di una Mummia: perdi 4 punti di Fortuna. Infuriato, insegui chiunque ti abbia lanciato la bottiglia. Vai al **77**.

209

La chiave gira nella serratura e riesci ad aprire la porta proprio nel momento in cui il soffitto raggiunge l'altezza della maniglia. Ti infili nello stretto passaggio ed esamini la stanza nella quale ti trovi. Vai al **2**.

210

Non c'è altra alternativa oltre a quella di tentare di forzare la porta con la spada. Non appena tenti di rompere la serratura, senti provenire un sibilo da dietro la porta. Improvvisamente si apre e ti trovi di fronte a una strana creatura simile a un serpente, ma con il torace di fattezze umane protetto da un'armatura. Il Serpente Guardiano è un feroce assassino, e sei costretto a sfoderare la spada per difendere la vita.

Serpente Guardiano	Abilità 10	Resistenza 10

Se vinci, vai al **42**.

211

Gli Uomini Scheletro sono avversari temibili, che combattono sempre fino alla morte. Non sarà facile sconfiggerli.

1° Uomo Scheletro	Abilità 9	Resistenza 6
2° Uomo Scheletro	Abilità 9	Resistenza 8

Affrontali uno alla volta. Se vinci, vai al **53**.

212

All'interno della nicchia trovi una piccola scatola di argento, con il disegno di un drago inciso sul coperchio. Quando la scuoti, all'interno senti qualcosa che si muove. Se vuoi aprire la scatola, vai al **29**. Se preferisci rimettere la scatola nella nicchia, ritornare indietro e girare a destra nell'altro corridoio, vai al **59**.

213

Dopo aver seguito con lo sguardo il corvo che ritorna alla torre di Yaztromo, percorri il sentiero fino al molo e ti avvicini baldanzosamente al primo uomo dell'equipaggio che incontri. Ti osserva con sospetto e dopo una lunga pausa dice: "Seguimi." Ti accompagna sulla chiatta e bussa con esitazione su una delle porte delle cabine. Risponde una voce sgarbata: "Entra!" Il marinaio apre la porta e ti fa cenno di entrare nella cabina. All'interno vedi un uomo tarchiato vestito con abiti che hanno visto tempi migliori. Ti chiede cosa cerchi e gli rispondi che vuoi pagare il viaggio fino a Port Blacksand. "Chiunque voglia pagare per andare alla città dei ladri deve essere un disperato o un pazzo!", dice, ridendo. "Ti costerà 5 Monete d'Oro!" Se vuoi pagare al capitano la cifra che chiede, vai al **67**. Se vuoi mercanteggiare, vai al **146**.

214

Dopo aver messo la moneta nella cassetta, si solleva un pannello della porta, rivelando, con tuo enorme orrore, la lettera T incisa nel legno. Il Messaggero della Morte ha colpito di nuovo. Perdi 4 punti di Resistenza a causa della brutta esperienza. Maledici questo dannato gioco e oltrepassi la soglia. Vai al **268**.

215

Pronunci le parole dell'incantesimo (sottrai 3 punti di Resistenza) e oltrepassi con un balzo la fossa, senza alcuna difficoltà. Atterri con delicatezza dalla parte opposta, e prosegui lungo il corridoio. Vai al **152**.

216

La porta conduce ad un magazzino colmo di vasi, urne, coperte, scatole, cuscini e cassapanche. Non appena entri, la porta si chiude di colpo dietro di te e improvvisamente da una delle urne fuoriesce una creatura imponente, con la pelle rossa e munita di corna, che inizia a sputare fiamme nella tua direzione. Il Demone è il guardiano del magazzino, e sei costretto ad affrontarlo.

Demone Abilità 6 Resistenza 8

Oltre agli attacchi con gli artigli e le zanne, ad ogni turno lancia un dado a causa del suo respiro di fuoco. Ogni volta che ottieni 1 o 2, le ustioni ti causano un ulteriore punto di danno da sottrarre alla tua Resistenza. Se ottieni da 3 a 6, riesci ad evitare le fiamme. Se vinci, vai al **233**.

217

Bevi con avidità l’acqua deliziosa, assaporando la sensazione di non avere la bocca riarsa come il deserto che ti circonda. Il sole pomeridiano continua a battere implacabilmente, producendo abbaglianti ondate di calore che si sollevano dalla sabbia inaridita. Resisti alla tentazione di finire l’acqua, e prosegui il viaggio (vai al **303**).

218

Nella tasca di uno degli Uomini Ratto trovi 3 Monete d’Oro e la coda di una scimmia. Nella parete più lontana si aprono due arcate, dalle quali si dipartono due

corridoi. Se vuoi proseguire lungo il passaggio sinistro, vai al **315**. Se vuoi oltrepassare l'arcata destra, vai al **139**.

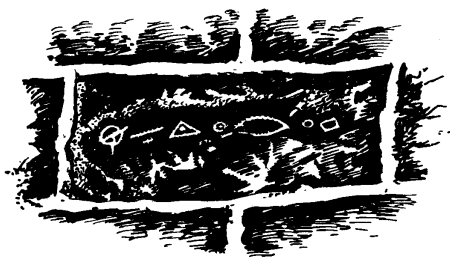
219

L'espressione di Leesha cambia improvvisamente da una compiaciuta superiorità a una di terrore. E' invulnerabile alle armi tradizionali, ma il suo unico punto debole è quello di essere attaccata con un dente seghettato di Verme delle Sabbie. Vedendo la tua arma, fugge dal tempio attraverso una porta dietro al divano. Se vuoi aprire lo scrigno che si trova dietro al divano, vai al **265**. Se preferisci inseguire Leesha attraverso la porta, vai al **137**.

220

Quando ti svegli ti senti terribilmente debole. Ma il solo pensiero che Malbordus possa averti anticipato ti fa rimettere in piedi. Barcolli verso sud con ferma determinazione (vai al **70**).

221

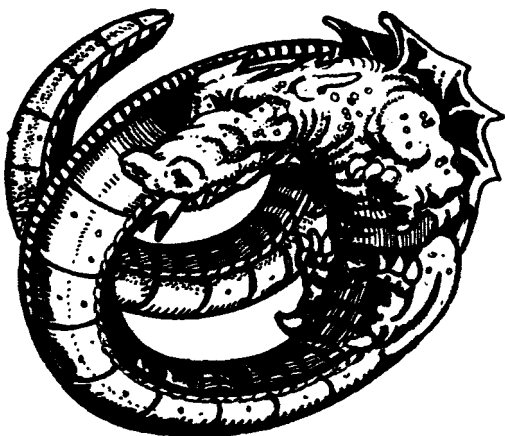
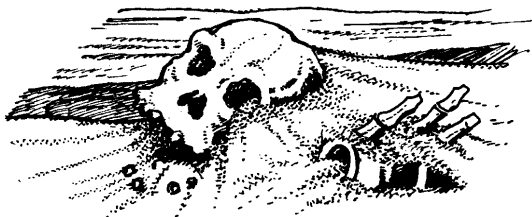
Pronunci le parole dell'incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza) e il tunnel viene immediatamente illuminato dalla magica luce. Continui a strisciare fin quando vedi una balestra fissata alla parete del tunnel, con un filo di attivazione due metri di fronte ad essa. Oltrepassi il filo senza attivare la trappola, dopodiché superi anche la balestra. Finalmente il tunnel si apre su una stanza polverosa illuminata da torce fissate alle pareti. Vai al **43**.

222

Gli artigli affondano profondamente nella tua mano, facendola sanguinare. La zampa di scimmia è maledetta, e prosciuga le energie di tutti gli esseri viventi, ad eccezione dei non-morti. Perdi 2 punti di Abilità. Strappi via la zampa dalla mano e la getti nel vaso.

Vuoi sollevare il coperchio del vaso bianco?	Vai al **14**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso rosso?	Vai al **183**
Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta?	Vai al **20**

223

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Luce ti permetterà di illuminare qualsiasi stanza, caverna o altro luogo, indipendentemente dal fatto che l'oscurità sia naturale o magica. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che l'energia persa per usarlo non è molta: ogni volta che lo userai perderai 2 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

224

Pronunci le parole dell'incantesimo Luce (riduci di 2 punti la tua Resistenza), ma non sortisce alcun effetto, e l'oscurità continua ad avvolgerti. Senza saperlo, la pioggia dorata ha completamente prosciugato tutti i tuoi poteri magici. Se vuoi continuare a scendere nell'oscurità, vai al **348**. Se preferisci tornare indietro e aprire l'altra porta, vai al **307**.

225

Colpisci il Fantasma, ma la spada non incontra alcuna resistenza. In risposta si mette a ridere per il tuo patetico tentativo di ucciderlo, visto che è immune alle armi normali. Ti afferra il braccio e immediatamente ti paralizza. Perdi 4 punti di Resistenza. Nel tempo necessario per riacquistare la sensibilità delle membra, il Fantasma si è già dileguato. Riprendi l'esplorazione, camminando un po' indolenzito lungo il corridoio. Vai al **190**.

226

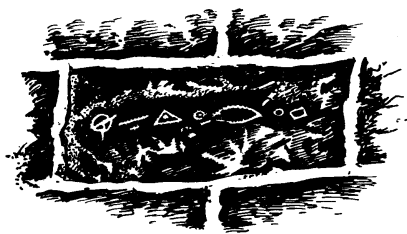
Attraversi l'area annerita e prendi il medaglione di bronzo. Anche se è freddo al tatto, scopri con orrore che la mano si sta ustionando. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **127**; se sei sfortunato, vai al **323**.

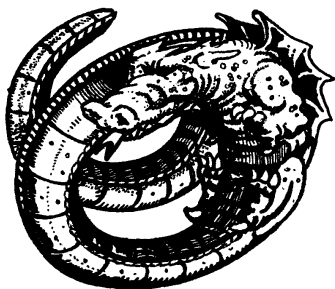
227

Ti alzi in piedi, con la spada in pugno. Nella stanza entra un uomo vestito con abiti bianchi, portando con sé un calice d'oro. Indossa un cappuccio tenuto chiuso da una fibbia d'oro, raffigurante una fenice con le ali distese sulla fronte. Quando il Sacerdote vede la Guardia degli Schiavi, si inginocchia e appoggia l'orecchio sul torace del cadavere. Improvvisamente alza lo sguardo e vedendoti si mette a gridare: "Barrabang Hinpo Garrabang". Dal calice dorato si solleva del fumo, dando forma a una grossa creatura umanoide: il Sacerdote ha evocato un Elementale del Vento per ucciderti. Le guance dell'Elementale si gonfiano e la forza del suo poderoso soffio ti sbatte contro il muro. Perdi 2 punti di Resistenza. La spada non arrecherà danno all'Elementale e devi trovare qualcos'altro per affrontarlo, prima che i suoi attacchi ti uccidano. Se puoi e vuoi usare l'incantesimo Fuoco, vai al **32**. Se vuoi usare un oggetto dello zaino, vai al **115**.

228

Non hai nemmeno il tempo di sollevare la spada contro il Basilisco, poiché è sufficiente un solo sguardo per ucciderti.

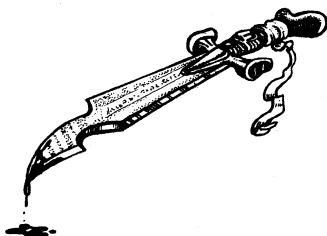
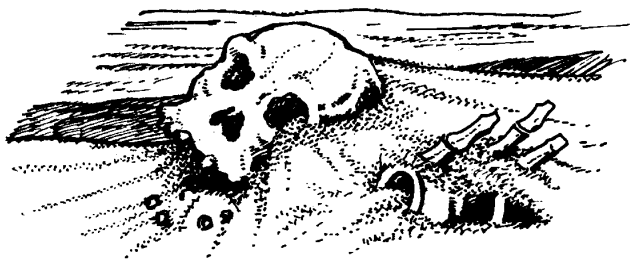
229

Il Sacerdote riconosce immediatamente l'arazzo e il significato della Fenice. Urla alcune parole e l'Elementale del Vento ritorna nel calice d'oro. Rendendoti conto che ora sei in vantaggio, dici al Sacerdote che la Guardia degli Schiavi è stata uccisa perché stava progettando di assassinare Leesha. Rendendosi conto della tua superiorità, il Sacerdote si scusa per il suo ingiustificato attacco, si inchina e lascia la stanza attraversando la pioggia dorata. Senza perdere tempo ritrai i tendaggi per aprire la porta. Vai al **336**.

230

Nuoti vigorosamente verso la nave da guerra e agiti le braccia per attirare l'attenzione. Ti viene gettata una corda e ti arrampichi sulla nave dei vincitori. Con somma sorpresa scopri che l'equipaggio è composto completamente da Nani. Il capitano interroga te e gli altri membri dell'equipaggio della ormai affondata *Belladonna*, che sono stati portati a bordo. Spieghi al capitano che stai svolgendo un'importante missione iniziata al villaggio dei Nani di Stonebridge. Ti guarda con sospetto, accusandoti di non esser altro che un pirata

disperato. “Hai detto che hai iniziato la missione a Stonebridge”, dice il capitano. “Se è vero, allora dimmi come si chiama il loro re”. Se rispondi che si chiama Gallibrin, vai al **173**. Se invece rispondi che il suo nome è Gallibran, vai al **278**.

231

Sollevi il martello da guerra e colpisci con forza il Drago, ma rimbalza via senza causare nemmeno una scalfittura. Hai scelto di distruggere il Drago sbagliato. Improvvisamente ti senti molto debole, a causa di un’invisibile forza del male che tenta di proteggere la statuetta. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Quale Drago vuoi ora tentare di distruggere?

Il Drago d’Osso? Vai al **362**
Il Drago di Cristallo? Vai al **9**
Il Drago d’Oro? Vai al **247**
Il Drago di Ebano? Vai al **279**

232

Mentre pronunci le parole dell'incantesimo, osservi con divertimento l'infuriato Uomo Lucertola che crolla improvvisamente a terra addormentato. Riduci di 1 punto la tua Resistenza per aver utilizzato l'incantesimo, e poi vai al **33**.

233

Non c'è altra via di uscita dalla stanza, ad eccezione della porta da cui sei entrato. Se vuoi perlustrare il magazzino, vai al **64**. Se preferisci andartene immediatamente e aprire l'altra porta della stanza adiacente, vai al **298**.

234

Colpisci delicatamente la sfera di vetro con una roccia, rompendola come se fosse un uovo. Il minuscolo folletto vola fuori dalla sfera, urlando di gioia con la sua vocina appena udibile. Ti ringrazia più e più volte per averlo liberato dall'incantesimo che lo aveva intrappolato. Cosparge un po' di polvere scintillante sulla tua testa, dicendo che ti aiuterà: aggiungi 1 punto di Fortuna. Inoltre ti consiglia di preparare una bandana con il sacchetto e con la corda, in modo da proteggerti dal sole, poiché la città di Vatos è ancora molto lontana. Mentre inizi a stracciare il sacchetto, il Folletto ti saluta e vola via. Con la testa e il collo protetti, procedi speditamente verso sud (vai al **39**).

235

Ormai è notte inoltrata, e gli enormi sforzi della giornata ti hanno reso stanco e assetato. Su uno dei tavoli trovi una coppa piena d'acqua, e la ingurgiti in pochi secondi. Sei troppo stanco per proseguire, così ti corichi in un angolo della stanza per riposarti sui soffici e invitanti cuscini. Se vuoi dormire, vai al **267**. Se preferisci rimanere sveglio, vai al **131**.

236

Cercando di evitare lo sguardo ipnotizzante dell'Occhio, con la spada meni fendenti alla cieca. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **182**; se sei sfortunato, vai al **299**.

237

Il corridoio termina di fronte all’imboccatura di un altro passaggio, nascosto da un tendaggio nero e sormontato da un teschio inciso nella pietra. Nonostante il suo aspetto minaccioso, sposti il tendaggio e lo attraversi. Entri in una piccola stanza che sembrerebbe l’anticamera di una sala più grande che si trova oltre al passaggio nella parete opposta. Ma la tua preoccupazione attuale è rivolta alle due creature che stanno sorvegliando la stanza: possiedono corpi umani e teste scheletriche. Ognuna di esse indossa uno strano elmo dalla forma di sfinge. Con una voce roca uno degli Uomini Scheletro ti rivolge la parola: “Fornisci un valido motivo per aver violato la dimora di Leesha, altrimenti morirai.” Entrambe le creature si avvicinano a grandi passi con le lance puntate verso di te.

Vuoi pronunciare l’incantesimo Sonno (se sei in grado di farlo)? Vai al **371**

Vuoi dirgli che hai portato a Leesha un dente di Verme delle Sabbie (se ne possiedi uno)? Vai al **294**

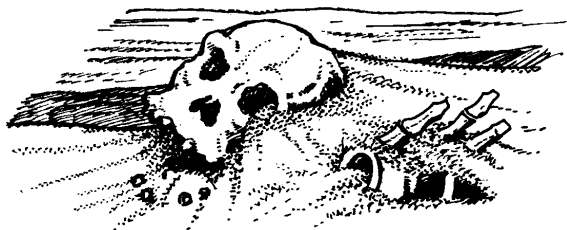
Vuoi attaccarli con la spada? Vai al **211**

238

Esplori la nave finché non trovi Gargo. Ti racconta che la notte scorsa uno dei suoi cannonieri è stato ucciso durante una rissa in una taverna, e che dovrai prendere il suo posto. Il tuo compito sarà di caricare le palle di cannone durante le battaglie. Vieni condotto sottocoperta e ti viene mostrata la tua amaca. In breve tempo la *Belladonna* fa vela e sei felice di essere finalmente riuscito ad andare verso sud. A metà del pomeriggio im-

provvisamente senti provenire un urlo dalla coffa: “Nave a dritta di prua!” Immediatamente la nave brulica di uomini dell’equipaggio intenti nelle loro mansioni. Il capitano urla gli ordini e tutti corrono ai propri posti di combattimento. Chiedendoti chi sarà il nemico, prendi posizione vicino al tuo cannone. Apprendi la cattiva notizia che il nemico è una nave da guerra e non un mercantile. Improvvisamente erompe il rumore assordante delle palle di cannone della nave da guerra che colpiscono con violenza la *Belladonna*. Viene dato l’ordine di fare fuoco, ma ti rendi conto che la *Belladonna* non può competere con la nave da guerra. Nel corso della feroce battaglia la *Belladonna* inizia ad affondare e temi per la tua vita. Lancia due dadi: se il totale è uguale o maggiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **187**. Se è inferiore, vai al **308**.

239

Il soffitto sta scendendo molto velocemente e sei costretto ad inginocchiarti mentre pronunci l’incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza). La porta improvvisamente viene avvolta dalle fiamme e ti infili nell’apertura che si è creata. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **90**; se sei sfortunato, vai al **356**.

240

Quando lo Gnomo vede che sfoderi la spada, colpisce tre volte il pavimento con l’asta di legno, in rapida successione. Immediatamente si trasforma in un sibilante serpente che striscia verso di te.

Serpente	Abilità 6	Resistenza 6

Se vieni ferito nel corso di uno o più turni, vai al **373**. Se riesci a vincere senza essere ferito, vai al **270**.

241

Indossi rapidamente la maschera, sperando di respingere l’Elementale del Vento. Purtroppo non sortisce alcun effetto, e vieni nuovamente sbattuto contro il muro. Perdi 2 punti di Resistenza. Cosa vuoi usare?

Uno specchio?	Vai al **27**
L’Arazzo con una Fenice?	Vai al **229**
Nessuno di questi oggetti?	Vai al **312**

242

L’aquila afferra il Pterodattilo con i suoi artigli affilati e gli squarcia il collo con l’aguzzo becco ricurvo. Le strida di agonia diventano sempre più deboli, finché l’enorme rettile volante piomba a terra come un sasso. Acclami il successo della coraggiosa aquila, mentre continua a volare verso sud. Dopo aver attraversato il fiume Whitewater, il terreno diventa gradualmente più arido. Quando finalmente raggiungi i confini del deserto, l’aquila si abbassa per posarsi a terra: ormai è il crepuscolo e non intende proseguire. Scendi dalla groppa

del rapace e ti guardi attorno in cerca di un riparo, ed opti per una cavità nella sabbia indurita. Ti svegli prima dell'alba, ma resti affranto quando scopri che l'aquila è volata verso casa. Osservi il paesaggio desertico che ti circonda, ma non vedi altro che arida sabbia. Inizi la lunga camminata verso sud, chiedendoti quale sarà la tua sorte in questa regione selvaggia. Non appena il sole sorge, la temperatura diventa rapidamente insopportabile. A mezzogiorno hai la bocca riarsa e la sete è diventata intollerabile. Se sei in grado di utilizzare l'incantesimo Creare Acqua, vai al **297**. Se non hai imparato questo incantesimo, vai all'**81**.

243

La porta si apre su uno stretto corridoio che diventa sempre più caldo man mano che procedi. Inizi a sudare copiosamente, e ti rendi conto che non puoi proseguire oltre. Ti giri per tornare indietro, ma le fiamme hanno iniziato a fuoriuscire dalle fenditure fra le pietre delle pareti e del pavimento. Sei intrappolato in un corridoio infuocato. I segni sotto il simbolo del sole significavano MORTE, e l'avvertimento era corretto. La tua avventura termina qui.

244

Infili la mano nello zaino, sperando di trovare qualcosa che possa essere utile contro il Fantasma. Cosa vuoi lanciargli addosso?

Una perla?	Vai al **185**
Un bottone di argento?	Vai al **350**
Un amuleto con scarabeo d'avorio?	Vai al **317**
Niente?	Vai al **260**

245

La spada trapassa facilmente il Mostro di Conchiglie, ma non sembra ferirlo. Continua a colpirti senza tregua, e sei costretto ad indietreggiare di fronte ai suoi attacchi. Perdi 4 punti di Resistenza. Ti rendi conto che non puoi arrecargli danno. Se vuoi scappare, vai al **359**. Se preferisci tuffarti in mare, vai al **51**.

246

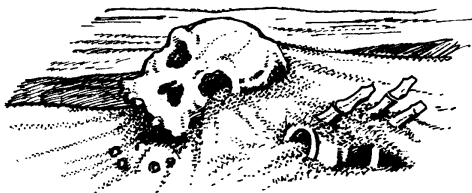
Se sei in grado di utilizzare l'incantesimo Scoprire Trappole, vai al **388**. Altrimenti vai al **109**.

247

Sollevi il martello da guerra e colpisci con forza il Drago, ma rimbalza via senza causare nemmeno una scalfittura. Hai scelto di distruggere il Drago sbagliato. Improvvisamente ti senti molto debole, a causa di un'invisibile forza del male che tenta di proteggere la statuetta. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Quale Drago vuoi ora tentare di distruggere?

Il Drago d'Osso?	Vai al **362**
Il Drago di Argento?	Vai al **231**
Il Drago di Cristallo?	Vai al **9**
Il Drago di Ebano?	Vai al **279**

248

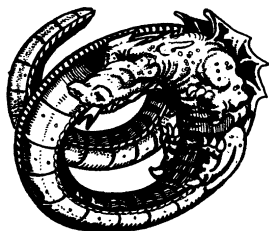
Non appena pronunci con la bocca inaridita le parole dell'incantesimo Aprire Porta, questa si apre lentamente. Sottrai 2 punti di Resistenza per l'uso dell'incantesimo. Oltrepassi la porta e ti ritrovi nel bel mezzo di una piazza deserta. Vai al **111**.

249

Mentre cammini lungo il corridoio improvvisamente vedi qualcosa muoversi nell'oscurità: una grossa creatura che indossa un'armatura di cuoio si sta avvicinando a grandi passi. Le luci delle torce si riflettono sulle lame di due lunghi coltelli che la creatura tiene in pugno. Non appena il volto viene illuminato, scopri che ha la pelle verde e butterata, gli occhi rossi, grosse narici e un'ampia bocca con denti affilati come rasoi. “Malbordus trionferà e tu morirai!” dice con una voce gutturale. L'Orco Mutante è stato inviato per ucciderti.

Orco Mutante	Abilità 11	Resistenza 11

A meno che tu sia armato con un pugnale oltre alla spada, sarai svantaggiato contro l'esperto assassino con i suoi due lunghi coltelli: riduci la tua Forza d'Attacco di 2 punti durante ogni turno di combattimento. Se vinci, vai al **5**.

250

Passi davanti a una porta che si trova nella parete sinistra del corridoio, circondata da accurate incisioni di orribili creature che vengono consumate dalle fiamme. Se vuoi aprire la porta, vai al **128**. Se preferisci proseguire lungo il corridoio, vai al **344**.

251

Fra le derisioni degli avventori ti dirigi verso le scale. Seguendo l'esempio dell'uomo corpulento, la folla ti spinge e ti urta fin quando finalmente raggiungi la camera. Una volta all'interno chiudi la porta, ma scopri con rabbia che durante la confusione qualcuno ti ha preso il borsello con il denaro: tutte le tue Monete d'Oro sono state rubate. Perdi 2 punti di Fortuna. Ti corichi per dormire, maledicendo la tua sfortuna, e ti risvegli all'alba dopo una notte insonne. Per rendere le cose ancora peggiori, scopri di essere coperto da testa a piedi di punture infiammate delle cimici che infestano il materasso di paglia, facendoti grattare continuamente. Senza perdere ulteriore tempo nell'inospitale Aragosta Nera, ti incammini lungo il molo verso la *Belladonna*, sulla quale sventola una bandiera con teschio e tibie incrociate: è una nave pirata! Attraversi cautamente la passerella e sali a bordo della nave. Vai al **238**.

252

Fortunatamente non ti sei ustionato la mano con cui brandisci la spada. Perdi 1 punto di Resistenza. Ritrai rapidamente la mano e poi decidi cosa fare.

Vuoi prendere la statuetta d'oro raffigurante uno scheletro?	Vai al **386**
Vuoi aprire il cofanetto d'oro?	Vai all'**82**
Vuoi andartene attraverso la porta che si trova nella parete opposta?	Vai al **3**

253

Il Fantasma ti paralizza con il suo potente sguardo e poi scappa lungo il corridoio. Perdi 4 punti di Abilità. Nel tempo necessario per riacquistare la sensibilità delle membra, il Fantasma si è già dileguato. Riprendi l'esplorazione, camminando un po' indolenzito lungo il corridoio. Vai al **190**.

254

La freccia manca il bersaglio e il Pterodattilo si avvicina per attaccare (vai al **363**).

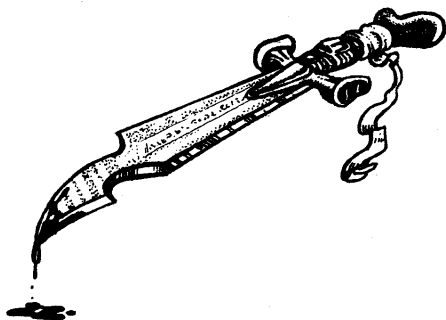
255

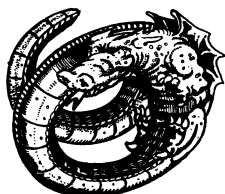
Pronunci le parole dell'incantesimo (riduci di 1 punto la tua Resistenza), ma non succede nulla. Senza saperlo, la pioggia dorata ha prosciugato tutti i tuoi poteri magici. Adesso devi scegliere quale porta aprire. Se preferisci la porta del Sole, vai al **243**. Se preferisci la porta della Luna, vai al **273**.

256

Sulla pergamena sono scritti strani simboli che non riesci a leggere. Se sei in grado di usare l'incantesimo Decifrare, vai al **208**. Altrimenti vai al **147**.

257

Inaspettatamente si alza una forte brezza e il cielo si rannuvola. La brezza diventa un vento ululante che solleva la sabbia, impedendo la visuale: ti trovi nel bel mezzo di una tempesta di sabbia. Perdi 2 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, *tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **129**; se sei sfortunato vai al **385**.

258

Il Seguace Oscuro più vicino vede il medaglione: "Avvicinati. E' un privilegio essere una vittima sacrificale. Leesha gradirà sicuramente il dono della tua vita." I tre uomini sollevano le braccia ed iniziano a cantare, e sei costretto ad avvicinarti all'altare e a sdraiarti sulla lastra di marmo. Se sei in grado e vuoi utilizzare l'incantesimo Sonno, vai al **195**. Altrimenti vai al **392**.

259

Prendi la rincorsa e salti oltre la fossa. Gioca due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **144**. Se invece è maggiore, vai al **122**.

260

Non trovando nulla che possa far dissolvere il Fantasma, allunghi la mano per impugnare la tua fida spada. Vai al **225**.

261

Non appena metti piede sulla polvere del pavimento, la tua mente si riempie di immagini terrificanti. Urli terrorizzato, credendo di vedere l'intera stanza che viene inghiottita dalle fiamme. Vieni avvolto dalle lingue di fuoco e sembra che la morte sia imminente. Gli incubi proseguono per alcuni minuti, finché non crolli a terra privo di sensi a causa della forte tensione psicologica. Quando riprendi conoscenza sei ancora terrorizzato e le mani ti tremano. Hai definitivamente perso un po' del tuo coraggio: sottrai 3 punti di Abilità. Non osando affrontare ulteriormente i pericoli della stanza, esci dalla porta di ferro. Una volta ritornato nel corridoio prosegui barcollando verso le luci in movimento. Vai al **339**.

262

Finalmente il corridoio conduce in una squallida stanza, nella quale si trovano due Uomini Ratto che stanno accuratamente rosicchiando la carcassa di un Goblin. Non appena ti vedono si alzano in piedi e ti attaccano, brandendo le spade.

1° Uomo Ratto	Abilità 5	Resistenza 4
2° Uomo Ratto	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, vai al **218**.

263

Il corridoio prosegue dritto, e lo segui fin quando raggiungi un magnifico trono scolpito nel corpo di una Sfinge e posizionato contro la parete sinistra. Se vuoi sederti per riposarti, vai al **55**. Se preferisci continuare lungo il corridoio, vai al **202**.

264

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Fuoco può essere usato sia per creare una barriera difensiva attorno a chi lo lancia, sia per accendere una torcia o una lanterna con la punta delle dita. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che l'energia persa per usarlo varia in funzione dell'intensità del fuoco da generare: ogni volta che lo userai perderai 1 o 2 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il relativo costo di Resistenza.

265

Sollevi il coperchio dello scrigno e chiudi gli occhi più velocemente che puoi. Ma ormai hai già visto la lettera M scritta sul fondo del forziere con polvere d'oro. Perdi 4 punti di Resistenza. Se hai visto tutte le lettere M, O, R, T, E, vai al **148**. Altrimenti vai al **304**.

266

I tentacoli contengono i due principali nervi del Predatore delle Sabbie, cosicché non possono più funzionare. Le sue orribili fauci si spalancano e riesci a ritrarre la gamba gravemente ferita. Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Dopo aver bendato la gamba con strisce di stoffa della camicia, zoppichi verso sud (vai al **106**).

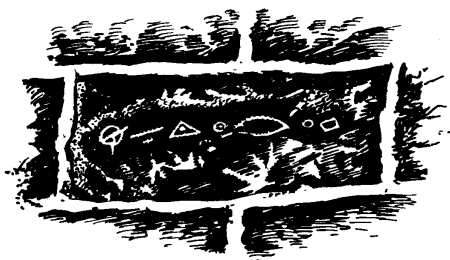
267

Ti svegli di soprassalto non appena senti provenire un sommesso mormorio dal corridoio che si trova dietro alla pioggia dorata. Il sonno ti ha ristorato, e ti alzi prontamente in piedi. Aggiungi 2 punti di Resistenza. Dietro ai tendaggi si trova una porta, ma è chiusa e non c'è tempo per cercare di aprirla. Se vuoi nasconderti dietro ai tendaggi, vai al **44**. Se vuoi affrontare chiunque stia entrando nella stanza, vai al **227**.

268

Anche se la luce penetra attraverso la porta aperta, non riesci a vedere nulla oltre la soglia. Se puoi e vuoi pronunciare l'incantesimo Luce, vai al **383**. Se vuoi inoltrarti a piccoli passi nella completa oscurità, vai al **326**.

269

Quando bagni le ferite con il liquido, guariscono davanti ai tuoi occhi. Ma anche se le magiche proprietà curative del liquido sono molto potenti, quelle rinvigorenti sono abbastanza scarse: per questo motivo recuperi solo 4 punti di Resistenza. Tuttavia sei molto soddisfatto di essere guarito, e continui lungo il corridoio con più fiducia. Vai al **364**.

270

Lo Gnomo urla terrorizzato quando uccidi il suo serpente. Con una voce convulsa ti implora di non fargli del male. Se vuoi parlargli, vai all'**83**. Se vuoi ucciderlo, vai al **61**.

271

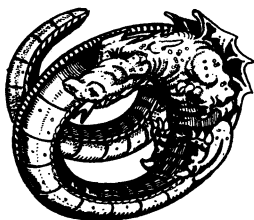
Sulla sommità delle scale si trova una solida porta di quercia. Giri la maniglia e scopri con sorpresa che non è chiusa. Sei ancora più sorpreso del fatto che la porta si apre al di là delle mura della città, nel Deserto dei Teschi. La luce accecante del sole ti ferisce gli occhi, dopo esserti abituato all'oscurità dei sotterranei delle catacombe. Abbassi lo sguardo e nella sabbia vedi delle impronte che si allontanano dalla porta in direzione delle mura della città. Se vuoi seguire le impronte, vai al **394**. Se preferisci scendere le scale e ripercorrere in direzione opposta il corridoio, vai al **358**.

272

Il terzo giorno finalmente avvisti la terraferma, e la corrente ti trascina verso riva. Fortunatamente finisci su una spiaggia sabbiosa, ma ti rendi conto che sei andato alla deriva molto a sud. Fa terribilmente caldo, ed hai la bocca riarsa. Non riesci a vedere altro che sabbia, e il paesaggio desertico si estende fino all'orizzonte. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **78**; se sei sfortunato vai al **352**.

273

La porta si apre su uno stretto corridoio in pendenza che conduce in un'altra stanza. Le pareti sono ricoperte di geroglifici, e su un tavolo di pietra si trovano tre vasi di argilla.

Vuoi sollevare il coperchio del vaso bianco?	Vai al **14**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso nero?	Vai al **156**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso rosso?	Vai al **183**
Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta?	Vai al **20**

274

Improvvisamente vedi due creature, e un brivido ti corre lungo la schiena. Due Scheletri Guerrieri armati di spade avanzano verso di te sussultando, con le armature troppo grandi appoggiate sulle ossa ingiallite.

1° Scheletro Guerriero	Abilità 7	Resistenza 5
2° Scheletro Guerriero	Abilità 6	Resistenza 6

Gli scheletri ti attaccheranno uno alla volta, e faranno un attacco individuale ad ogni turno, ma ogni volta dovrai scegliere quale fronteggiare. Affronta lo Scheletro che hai scelto come se fosse un combattimento normale; contro il secondo dovrai valutare la Forza d'Attacco nel solito modo, ma non lo ferirai se la Forza d'Attacco è maggiore: è come se fossi riuscito a difenderti dal suo attacco. Ovviamente se la sua Forza d'Attacco è maggiore riuscirà a ferirti.
Se vinci lo scontro vai al **310**.

275

Il calore del deserto inizia a farti delirare a causa di una lieve insolazione: perdi 1 punto di Abilità. Tuttavia riesci a continuare risolutamente verso sud (vai al **164**).

276

Inserisci la chiave nella serratura e la giri verso destra. La serratura scatta e ti permette di spingere la porta verso l'interno. Vai all'**88**.

277

Quando infili l’anello al dito non succede nulla, così decidi di proseguire.

Vuoi sollevare il coperchio del vaso nero? Vai al **156**

Vuoi sollevare il coperchio del vaso rosso? Vai al **183**

Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta? Vai al **20**

278

Il capitano si mette a ridere. “Straniero, stai dicendo la verità, ma temo che avrai molte cose da spiegare”. Nel pomeriggio, dopo pranzo, racconti al capitano e al suo equipaggio la tua missione e di quanto sia importante. Il capitano, ovviamente preoccupato per l’incombente destino che si sta abbattendo sulla popolazione di Allansia, si offre di far vela verso sud, in direzione del Deserto dei Teschi. Due giorni dopo la nave da guerra getta l’ancora e vieni portato a riva, su una candida spiaggia sabbiosa. Saluti l’equipaggio e inizi il viaggio a piedi, con sufficienti provviste per dieci pasti, grazie alla cortesia del cuoco della nave. Non riesci a vedere altro che sabbia, e il paesaggio desertico si estende fino all’orizzonte. Se vuoi incamminarti verso est, in direzione della terraferma, vai al **327**. Se preferisci proseguire verso sud, lungo la costa, vai al **151**.

279

Sollevi il martello da guerra e colpisci con forza il

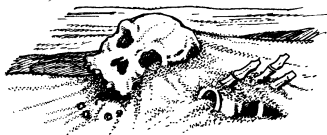
Drago, ma rimbalza via senza causare nemmeno una scalfittura. Hai scelto di distruggere il Drago sbagliato. Improvvisamente ti senti molto debole, a causa di un'invisibile forza del male che tenta di proteggere la statuetta. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Quale Drago vuoi ora tentare di distruggere?

Il Drago d'Osso? Vai al **362**
Il Drago di Argento? Vai al **231**
Il Drago di Cristallo? Vai al **9**
Il Drago d'Oro? Vai al **247**

280

Riesci a mantenere il controllo nonostante il potente sguardo del Fantasma, il quale si avvicina con il braccio allungato per toccarti, in modo da intensificare gli effetti dei suoi poteri. Se vuoi affrontare il Fantasma con la spada, vai al **225**. Se preferisci rovistare velocemente nello zaino per trovare un oggetto da usare contro di lui, vai al **244**.

281

Unisci le mani a coppa e pronunci le parole dell'incantesimo Creare Acqua. Immediatamente il liquido ti riempie le mani, e lo bevi avidamente. L'acqua smette di affluire solamente quando separi le mani. Dissetato, prosegui nella direzione del sole di mezzogiorno (vai al **116**).

282

Fai roteare la spada contro Leesha, ma l'arma urta un'invisibile barriera. Le sue sadiche risate echeggiano in tutto il tempio, e ti ritrovi immobilizzato. Non riesci a muovere nemmeno un muscolo. Vedi aprirsi una porta dietro al divano, e nel tempio entra un uomo. Il suo volto è la manifestazione del male, e nella tua mente si fa strada la rivoltante consapevolezza che si tratti di Malbordus. Rovista con le dita ossute fra i tuoi effetti personali, prendendo le statuette di Drago in tuo possesso. Dopodiché si inchina di fronte a Leesha ed esce dalla stessa porta da cui era entrato, lasciandoti al tuo destino. Adesso non c'è nulla che tu possa fare per salvare i popoli di Allansia. Malbordus ritornerà in volo alla Foresta Darkwood con i suoi Draghi, e il caos dilagherà ovunque. La tua missione è fallita.

283

All'interno della cassa di legno trovi uno specchio e un vaso di argilla sigillato. Infili lo specchio nello zaino e poi decidi cosa fare del vaso. Se vuoi romperlo per aprirlo, vai al **50**. Se preferisci lasciarlo all'interno della cassa e continuare il viaggio, vai al **70**.

284

I Seguaci Oscuri ti credono, ma affermano che non possono permetterti di consegnare direttamente il regalo a Leesha: lo faranno loro al posto tuo. Cancella un oggetto del tuo equipaggiamento. Mentre discutono per decidere chi di loro deve consegnare il regalo, li oltrepassi e ti dirigi verso il corridoio che si apre nella pa-

rete dietro all’altare. Vai al **341**.

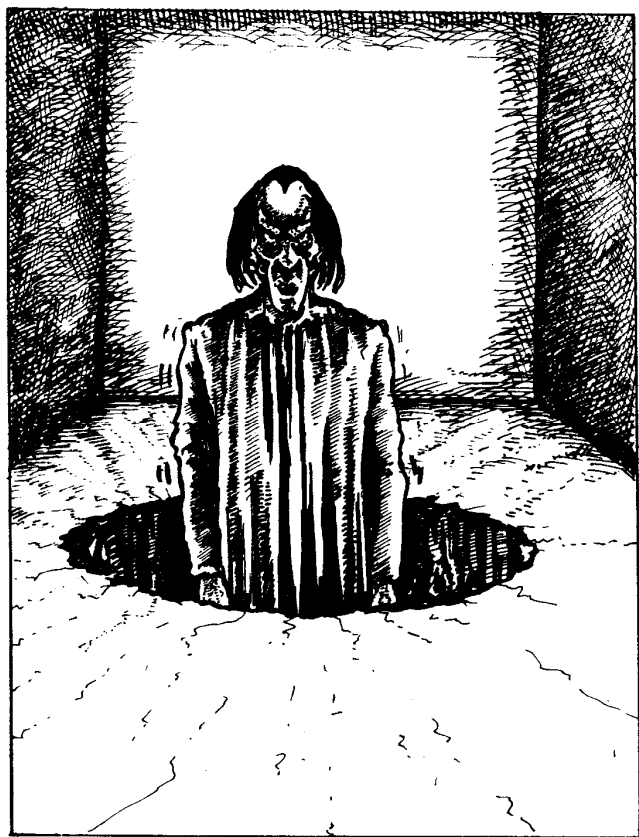
285

Anche se il terreno coperto di arbusti stentati è piuttosto arido, rimani sorpreso nel vedere una porzione di terreno completamente nera. Nell’aria aleggia un odore di decomposizione, che sembra provenire dalla zona annerita. Trattieni il respiro e la attraversi per ispezionarla, scoprendo che proprio nel mezzo si trova un medaglione di bronzo sulla cui superficie è incisa profondamente la lettera M. Può essere che sia stato perso da Malbordus? Se vuoi prendere il medaglione, vai al **226**. Se preferisci lasciarlo dove si trova e proseguire il viaggio verso sud, vai al **159**.

286

Il trono inizia a vibrare lievemente, e ti prepari ad alzarti con un balzo, ma avverti un formicolio molto piacevole in tutto il corpo. Dopo cinque minuti di sollievo ti alzi con riluttanza dal trono. L’effetto corroborante ti permette di recuperare 4 punti di Resistenza. Ti allontani a grandi passi e continui nuovamente l’esplorazione. Vai al **202**.

287

Apri con la forza il cofanetto e al suo interno trovi un lucido elmo di ferro. Se vuoi indossarlo, vai al **97**. Se preferisci lasciarlo dove si trova e continuare lungo il corridoio, verso sud, vai al **140**.

288

Improvvisamente dal pozzo emerge la testa di uomo, il cui volto è la manifestazione del male. La piattaforma sotto di sé si solleva lentamente finché i piedi non sono allo stesso livello del pavimento della stanza. Si avvicina adagio. “Dammi i Draghi che sto cercando”, ti dice. Indietreggi, poiché non hai idea di quali terribili poteri possa disporre Malbordus. Improvvisamente batte le mani e un fulmine assordante infrange il silenzio della stanza. Sul pavimento e sulle pareti compaiono molte crepe, e il dolore alle orecchie è insopportabile. Se stai indossando un anello di rame, vai al **334**. Altrimenti vai al **351**.

289

Anche se il calore è insopportabile, la bandana ti protegge da un’insolazione, così puoi proseguire risolutamente verso sud. Vai al **164**.

290

Afferri l’asta di argento e, con tuo immenso sollievo, il soffitto si ferma. Adesso ti chiedi come aprire la porta sulla parete opposta dalla quale sei entrato. Se possiedi una chiave di cristallo o se sei in grado di pronunciare l’incantesimo Aprire porta, vai al **178**. Altrimenti vai al **366**.

291

Non appena oltrepassi l'ombra proiettata dall'enorme idolo, esso inizia improvvisamente a muoversi. Le giunture di pietra stridono e scricchiolano mentre scende dal piedistallo. Il Golem di Pietra si avventa su di te con il martello da guerra sollevato.

Golem di Pietra	Abilità 8	Resistenza 12

Se riesci a sconfiggere il Golem, vai al **172**.

292

Riesci a tirar fuori la mano dal vaso prima che gli artigli riescano a ferirti. Richiudi con forza il coperchio, e poi decidi cosa fare.

Vuoi sollevare il coperchio del vaso bianco?	Vai al **14**
Vuoi sollevare il coperchio del vaso nero?	Vai al **156**
Vuoi attraversare la stanza per raggiungere il passaggio che si diparte dalla parete opposta?	Vai al **20**

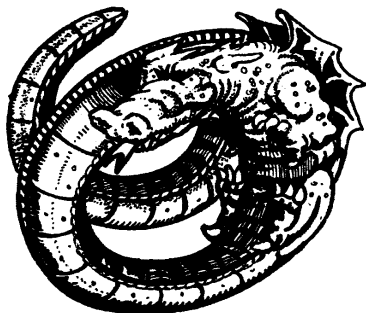
293

Il luogo della battaglia scompare gradualmente dalla vista mentre ti allontani alla deriva, aggrappato all'albero. Vieni trascinato dalla corrente per due giorni e ti indebolisci molto. Lancia due dadi e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza. Se se ancora vivo, vai al **272**.

294

L'Uomo Scheletro più vicino allunga la mano libera e ti ordina di dargli il dente. Se vuoi darglielo, vai al **346**. Se non vuoi fidarti dell'Uomo Scheletro, preferendo affrontarlo in combattimento, vai al **211**.

295

Non appena ti avvicini alla grata per forzarla, noti che è stata manomessa. Alcune sbarre sono state evidenziate con del gesso bianco, in modo da formare la lettera E proprio nel centro della grata: si tratta dell'opera del Messaggero della Morte. Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Entri nella cavità che si trova dietro all'inferriata, ma scopri che si tratta solamente di una presa d'aria. Maledici la tua sfortuna e poi prosegui. Vai al **157**.

296

Se vuoi rispondere che apprezzi il lavoro del pittore, vai al **181**. Se preferisci dire che non ti piace, vai al **105**.

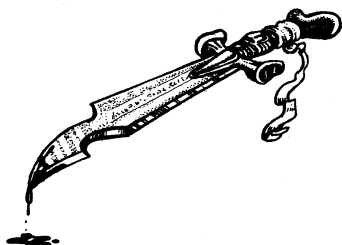
297

Avvicini le mani a coppa e pronunci le parole dell'incantesimo Creare Acqua. Il prezioso liquido improvvisamente ti riempie le mani, e bevi avidamente con lunghe e deliziose sorsate. Il sole pomeridiano continua a battere senza sosta, e la sua intensità fa sollevare scintillanti ondate di calore dalla sabbia riarsa. Quando hai finalmente bevuto a sazietà, separi le mani per fermare il flusso d'acqua e continui il viaggio attraverso il deserto (vai al **24**).

298

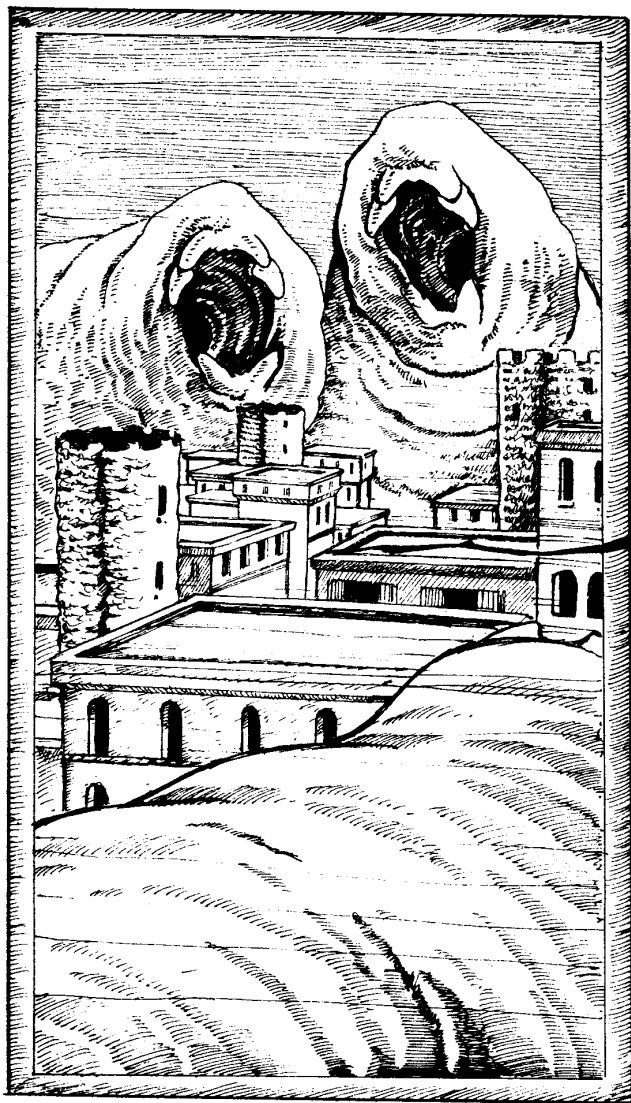
La porta si apre su una stanza completamente vuota. Il pavimento è costituito da un mosaico multicolore, e di fronte alla porta sulla parete opposta è raffigurata la testa di una Medusa. Sulla porta c'è una piccola cassetta con una fessura sul coperchio. Ti avvicini alla porta e giri la maniglia, scoprendo che è aperta. Se vuoi mettere una Moneta d'Oro nella cassetta prima di varcare la soglia, vai al **214**. Se preferisci oltrepassarla senza fare una donazione, vai al **268**.

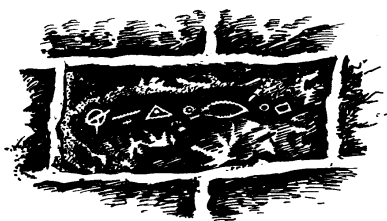
299

L'Occhio schiva i colpi della tua spada e ti sfiora il volto con i suoi letali aculei. Improvvisamente i tuoi muscoli si immobilizzano, mentre il veleno pietrificante scorre nelle tue vene. Qualche ora più tardi le Guardie Serpente ti portano sulla sommità delle mura della città, insieme alle altre statue decorative. La tua avventura termina qui.

300

"Molto bene", risponde la testa parlante. "Hai risposto correttamente." Del fumo rosso esce dalla sua bocca e inizia a turbinare intorno alla tua testa. Quando si dirada, il volto di bronzo è ritornato immobile e silenzioso. Adesso ti senti più forte, come se la sorte ti arrida. Aggiungi 2 punti di Abilità e 2 punti di Fortuna. Con rinnovato entusiasmo esci dalla stanza e ritorni nel corridoio. Vai al **17**.

301

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Saltare ti permette di balzare oltre muri o fossati. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che l'energia persa per usarlo è di 3 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

302

L’intaglio è molto intricato e devono essere serviti mesi per completarlo. Osservi gli edifici e improvvisamente scopri una sottile giunzione all’altezza dei tetti. Uno di essi si solleva: l’interno dell’edificio è stato scavato. La fortuna ti sorride, visto che all’interno della nicchia si trova un piccolo drago di ebano. Aggiungi un punto di Fortuna per aver scoperto una delle statuette di Drago. Sorridi di gioia e te la infili in tasca, poi apri la porta nella parete più lontana. Vai al **93**.

303

Mezz’ora dopo vedi una bassa tenda marrone come quelle utilizzate dai nomadi del deserto. Un cavallo è legato ad uno dei picchetti della tenda. Se vuoi conoscere il nomade, vai al **196**. Se preferisci dirigerti a sud per evitarlo, vai al **389**.

304

Maledici il Messaggero della Morte, ma hai la sensazione di essere riuscito a sopravvivere al suo gioco perverso. Con un improvviso impeto di determinazione, attraversi di corsa la porta inseguendo Leesha. Vai al **137**.

305

In alto nel cielo vedi qualcosa che sta volando nella tua direzione. Quando si avvicina, scopri che si tratta di una creatura con il corpo di un grosso uccello predatore e la parte superiore del torso di una donna. Inizia a e-mettere un verso acuto che riconosci immediatamente. Ti tappi freneticamente le orecchie con pezzi di stoffa strappati dagli indumenti che indossi, per evitare di non sentire le grida ammalianti della terribile Arpia. Se puoi e vuoi pronunciare l'incantesimo Dardo Magico, vai al **184**. Altrimenti devi affrontare l'Arpia con la spada (vai al **75**).

306

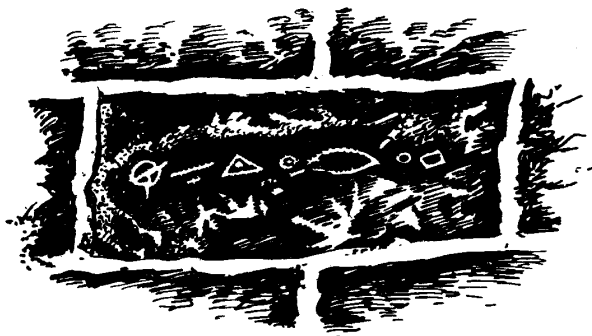
Giri il corpo dell'uomo e scopri che non gli rimane molto da vivere. Era un valoroso guerriero, ed ha combattuto fino alla fine. Gli chiedi per quale motivo si trovi in questo luogo, dato che si tratta evidentemente di uno straniero. Ti risponde con un sussurro impercettibile: "Lo scheletro d'oro… è qui da qualche parte… fai attenzione all'ombra della pietra…" Dopodiché smette di parlare e si tranquillizza. Gli fai impugnare la spada, come avrebbe desiderato, e poi continui lungo il corridoio. Ben presto svolta nuovamente a destra e giungi di fronte a una porta metallica sulla parete destra del corridoio. Più avanti, nell'oscurità, vedi alcune luci tremolanti. Se vuoi aprire la porta di ferro, vai al **153**. Se vuoi scoprire cosa sono quelle luci, vai al **339**.

307

Apri la porta e accedi in una stanza colma di tesori. Vi sono calici, statuette, casse colme di gemme, cofanetti e centinaia di meravigliosi oggetti.

Vuoi prendere qualche gemma? Vai al **143**
Vuoi prendere la statuetta d'oro
che raffigura uno scheletro? Vai al **386**
Vuoi aprire il cofanetto d'oro? Vai all'**82**
Vuoi andartene attraverso la porta
che si trova nella parete opposta? Vai al **3**

308

Mentre la nave inizia ad affondare, tutti gli uomini addetti ai cannoni corrono verso le scale di legno che conducono al ponte superiore. Sei uno dei primi a raggiungere le scale e riesci a salire sul ponte proprio mentre la nave inizia ad inabissarsi. Se vuoi afferrare un pezzo di albero e andare alla deriva lontano dalla nave da guerra, vai al **293**. Se invece vuoi nuotare verso la nave, vai al **230**.

309

Mentre ti sfili lo zaino dalle spalle un altro fulmine luminoso erompe dall'asta. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **145**; se sei sfortunato, vai al **121**.

310

Prendi uno scudo dai resti degli Scheletri e lo impugni: aggiungi 1 punto di Abilità. Finalmente il corridoio termina di fronte a una porta di legno, saldamente chiusa. Se puoi e vuoi utilizzare l'incantesimo Aprire Porta, vai al **114**. Se possiedi una chiave di ferro, vai al **276**. Se non sei in grado di aprire la porta, vai al **399**.

311

Sfoderi la spada cercando di aiutare l'aquila in questo combattimento disperato. Tuttavia il Pterodattilo si trova fuori dalla tua portata e non sei in grado di influenzare l'esito del sanguinoso scontro combattuto con becchi e artigli. Il combattimento si svolge fra l'aquila e il Pterodattilo.

Aquila Gigante	Abilità 6	Resistenza 11
Pterodattilo	Abilità 7	Resistenza 9

Se l'aquila vince il combattimento aereo, vai al **242**. Se vince il Pterodattilo, vai al **48**.

312

Senza alcuna difesa dagli incessanti assalti dell'Elementale del Vento, ben presto vieni ridotto in poltiglia sanguinolenta. La tua avventura termina qui.

313

Improvvisamente ricordi che un solo sguardo penetrante del Basilisco è sufficiente per ucciderti. Se possiedi uno specchio, vai al **357**. Se non ne possiedi uno ma sei in grado di usare l'incantesimo Fuoco, vai al **189**. Altrimenti vai al **134**.

314

Spingi la porta di ferro, facendola girare lentamente verso l'interno. Entri in una fredda stanza con un alto soffitto a volta; è priva di decorazioni, e non riesci a vedere da nessuna parte Leesha. Tuttavia al centro della stanza si trova un pozzo circolare. Hai la sensazione di non avere molto tempo a disposizione, e decidi di controllare gli oggetti in tuo possesso. Se hai trovato cinque statuette di Drago, vai al **35**. Se ne hai trovate di meno, vai al **160**.

315

Ben presto giungi ad un incrocio a T. Guardandoti a destra scopri che il pavimento è ricoperto di frammenti di vetro, così decidi di svoltare a sinistra e imboccare il nuovo corridoio. Vai al **49**.

316

Ben presto scopri che il fumo si solleva dal tetto in fiamme di una capanna di legno. Due Elfi Oscuri, avvolti nei consueti mantelli neri con il cappuccio, stanno scoccando frecce incendiarie sulla capanna. Improvvisamente sulla soglia della porta compare un uomo, costretto ad uscire a causa del fumo soffocante. Lo vedi correre verso gli aggressori, armato con una spada e uno scudo. Prima ancora di poterlo aiutare, viene falciato da due frecce. Gli Elfi Oscuri escono dal nascondiglio e si avvicinano alla loro vittima priva di vita. Se vuoi attaccare gli Elfi Oscuri, vai al **113**. Se preferisci non immischiarti e continuare verso sud, vai al **285**.

317

Il Fantasma afferra al volo l'amuleto e lo scaglia a terra. Ridendo del tuo patetico tentativo di ucciderlo, ti afferra il braccio con l'altra mano, paralizzandoti. Perdi 4 punti di Resistenza. Nel tempo necessario per riacquistare la sensibilità delle membra, il Fantasma si è già dileguato. Riprendi l'esplorazione, camminando un po' indolenzito lungo il corridoio. Vai al **190**.

318

Non appena tocchi la zampa di scimmia, le sue dita si contraggono e tentano di afferrarti la mano, come se fossero mosse da una propria volontà. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **292**; se sei sfortunato, vai al **222**.

319

Lanci la perla nell'occhio della ripugnante creatura, che rimbalza innocuamente per poi sparire in una fessura del pavimento. Non avendo altra scelta, sfoderi rapidamente la spada. Vai al **236**.

320

Il corridoio termina di fronte ad una rampa di scale. Se vuoi salire, vai al **271**. Se preferisci tornare indietro e continuare in direzione opposta lungo il corridoio, vai al **358**.

321

Dici allo Gnomo che non possiedi un telescopio. Un po' deluso dalla tua risposta, si gratta il mento e ti dice: "Devi sapere che adoro l'ottone. Se possiedi qualsiasi cosa fatta di ottone ti darò volentieri un bracciale magico che ti rinforzerà il braccio con cui maneggi l'arma." Se possiedi un campanello di ottone e intendi darglielo, vai al **69**. Altrimenti non sei in grado di barattare con lo Gnomo e non ti rimane che scendere la scala per ritornare nel corridoio fino all'ultimo incrocio. Vai al **262**.

322

Dopo aver pronunciato l'incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza), senti scattare la serratura. Apri la porta impugnando l'elsa della spada. Vai al **98**.

323

Getti il medaglione rovente a terra, e scopri una grossa lettera M dolorosamente marchiata sul palmo della mano. Sfortunatamente si tratta di quella con cui maneggi la spada. Perdi 2 punti di Abilità e 1 punto di Resistenza. Ti rendi conto che Malbordus ti ha anticipato, così continui verso sud il più velocemente possibile (vai al **159**).

324

La statuetta poggiata a terra sembra innocua, ma hai il presentimento che non sarà facile distruggerla. Se possiedi un martello da guerra, vai al **279**. Se non hai quest'arma, vai al **193**.

325

Fortunatamente trovi degli appigli scavati nella parete della fossa, e riesci ad uscirne dolorante a causa delle ferite riportate. Non vuoi arrischiarti a riposare, così decidi di continuare lungo il corridoio. Vai al **152**.

326

Da ambo i lati riesci a toccare con le mani la ruvida pietra: deduci di trovarti in un corridoio. Il cuore ti batte forte mentre avanzi lentamente lungo il passaggio. Ma non puoi vedere una grossa lama fissata alle pareti, a meno di un metro di altezza dal pavimento. Ti causa una profonda ferita, e quando inizi a sentire il sangue che cola lungo la gamba, vieni colto dal panico. Perdi 1 punto di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Ti metti a correre, desideroso di fuggire dall'oscuro corridoio, finché non sbatti contro una porta. Vai al **79**.

327

Mentre cammini speditamente verso est, improvvisamente senti provenire un ronzio dall'alto. Alzi lo sguardo e vedi tre giganteschi insetti simili a vespe che si stanno librando sopra la tua testa. D'un tratto una delle Vespe Giganti si avventa su di te. Se vuoi lanciare l'incantesimo Dardo Magico, vai al **118**. Se vuoi affrontare gli insetti giganti con la spada, vai al **28**.

328

L'uomo ti sente chiudere la porta e avanza nella tua direzione per attaccarti con lo strumento di tortura arroventato.

Torturatore	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci vai al **141**.

329

Infili la testa nel foro e vedi una piccola stanza ingombra di oggetti, illuminata da un'unica candela appoggiata su un tavolo. Rannicchiato in un angolo della stanza si trova un ometto robusto che indossa un lacero vestito di tela. Non appena ti vede afferra un'asta di legno.

Vuoi parlargli?	Vai all'**83**
Vuoi attaccarlo con la spada?	Vai al **240**
Vuoi scendere la scala per ritornare fino all'incrocio?	Vai al **262**

330

Il corridoio termina ad un'intersezione a T. Sulla parete più lontana alcuni tendaggi ricamati pendono dal soffitto fino a toccare terra.

Vuoi spostare i tendaggi?	Vai al **170**
Vuoi svoltare nel corridoio a sinistra?	Vai al **335**
Vuoi svoltare nel corridoio a destra?	Vai al **162**

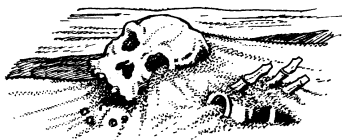
331

Ti metti a correre per cercare di trafiggere l'Orrore della Notte con il lungo dente, il quale però viene distrutto da un altro fulmine dell'asta. Non hai altra scelta oltre a quella di affrontarlo con la spada. Vai all'**85**.

332

Il vecchio zoppica davanti a te lungo la strada e si ferma di fronte a una casa diroccata. Bussa fragorosamente alla porta con il bastone tre volte. Improvvisamente la porta si apre di scatto ed escono due robusti uomini armati di randelli. Riesci a malapena a sfoderare la spada prima di essere attaccato dai ladri. Affrontali uno alla volta.

1° Ladro	Abilità 8	Resistenza 7
2° Ladro	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai all'**89**.

333

Mentre cammini lungo il corridoio, improvvisamente senti il rumore di passi che procedono nella tua direzione. Se vuoi aspettare di vedere chi si sta avvicinando, vai al **274**. Se preferisci girarti e tornare indietro correndo fino all'ultima intersezione, vai al **250**.

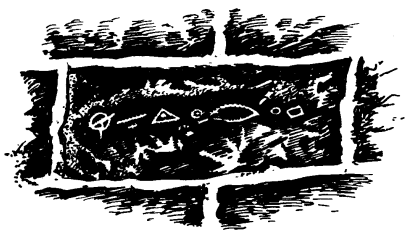
334

L'anello che avevi trovato nel vaso è un anello di protezione. Il dolore alle orecchie si dissolve rapidamente, e sei in grado di sfoderare la tua fedele spada per affrontare il terribile combattimento finale. Vai al **380**.

335

Il disadorno corridoio svolta bruscamente a destra. Dopo dieci metri scopri una nicchia nel muro sinistro. Un piccolo getto d'acqua stilla dalla bocca di un cherubino di bronzo, cadendo in un incavo ai suoi piedi. Se vuoi bere l'acqua, vai al **4**. Se preferisci continuare ad avanzare lungo il corridoio, vai al **370**.

336

Se vuoi pronunciare l'incantesimo Aprire Porta, vai al **369**. Se vuoi scassinare la serratura con la spada, vai al **68**.

337

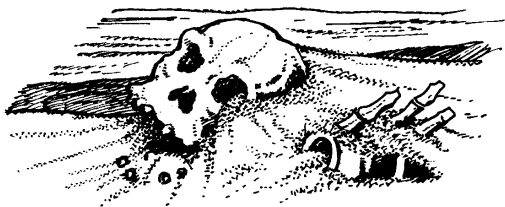
Se gli uccelli avessero volato più in basso avresti scoperto che erano avvoltoi. Volano in cerchio, aspettando che un'altra vittima muoia vicino alla sorgente avvelenata. E ancora una volta la loro pazienza è stata premiata.

338

Ti sei gravemente ustionato la mano con cui brandisci la spada, e la tua destrezza nei futuri combattimenti ne risentirà. Perdi 1 punto di Resistenza e 2 punti di Abilità. Ritrai rapidamente la mano e poi decidi cosa fare.

Vuoi prendere la statuetta d'oro raffigurante uno scheletro? Vai al **386**

Vuoi aprire il cofanetto d'oro? Vai all'**82**

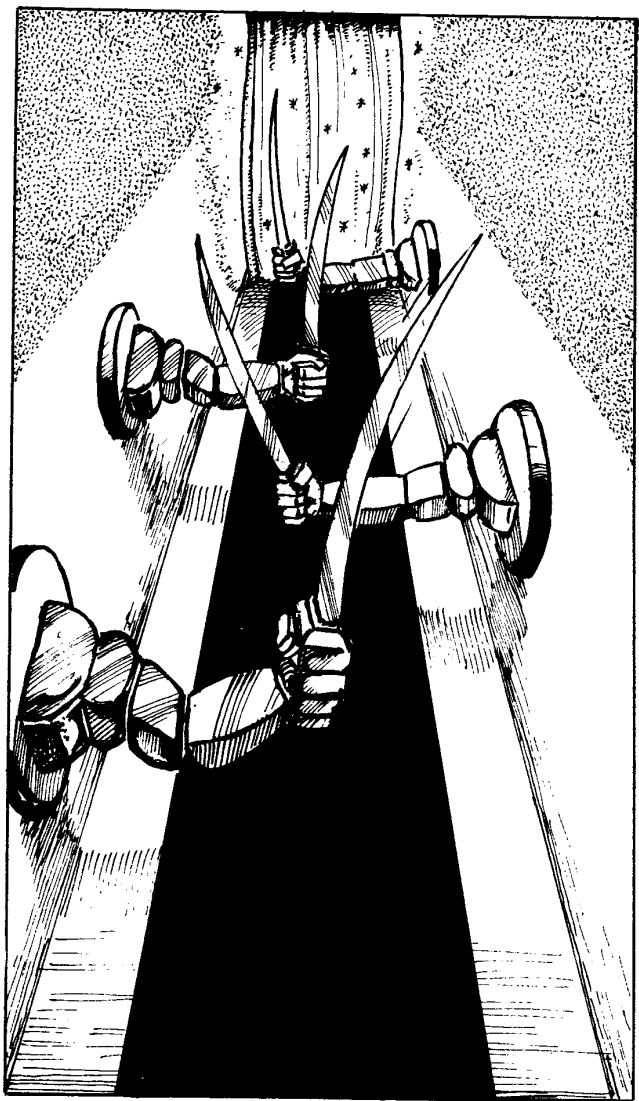
Vuoi andartene attraverso la porta che si trova nella parete opposta? Vai al **3**

339

Mentre ti avvicini ai bagliori, ti rendi conto che si stanno muovendo verso di te. Tre enormi insetti alati ronzano fragorosamente e si lanciano all'attacco. Affronta le Lucciole Giganti una alla volta.

1° Lucciola Gigante	Abilità 5	Resistenza 4
2° Lucciola Gigante	Abilità 5	Resistenza 5
3° Lucciola Gigante	Abilità 4	Resistenza 6

Ogni volta che una Lucciola vince un turno di combattimento, lancia un dado: se il numero ottenuto è 1, 2 o 3, la Lucciola rilascia una scarica elettrica che ti fa perdere 2 punti di Resistenza aggiuntivi, altrimenti il combattimento procede normalmente. Se vinci, vai al **38**.

340

Mentre corri lungo il corridoio, in alto sulla parete destra vedi una grata di ferro. Se vuoi provare a forzarla con la spada, vai al **295**. Se preferisci continuare lungo il passaggio, vai al **157**.

341

Il passaggio a volta è decorato con elaborate incisioni. Osservi il corridoio e in lontananza vedi ciò che sembra una brillante tenda dorata. Lungo le pareti sono fissate delle grosse mani di pietra che stringono delle spade. Ti incammini cautamente lungo il corridoio, tenendo saldamente in pugno la tua arma. Non appena raggiungi la prima spada, il braccio di pietra prende vita e ti attacca, mentre gli altri fendono l'aria, attendendo il loro turno.

1° Spada	Abilità 6	Resistenza 4
2° Spada	Abilità 6	Resistenza 4
3° Spada	Abilità 6	Resistenza 4
4° Spada	Abilità 6	Resistenza 4

Se vinci, vai al **191**.

342

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Scoprire Trappole ti avvertirà di qualsiasi trappola che potrai trovarti di fronte, anche se dovrai trovare il modo di superarla con i tuoi mezzi. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che ogni volta che lo userai perderai 2 punti di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

343

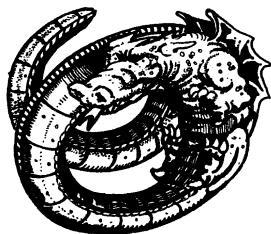
Vieni accecato da un improvviso bagliore non appena dall'asta si sprigiona un arco di luce che ti colpisce allo stomaco. Perdi 2 punti di Abilità e 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, vai al **169**.

344

Il corridoio svolta a destra, e dietro l'angolo vedi un uomo che giace prono sul pavimento di pietra. Indossa un'armatura macchiata di sangue, e la spada si trova a un metro di distanza. Quando sente i tuoi passi grugnisce qualcosa e tenta di raggiungere l'arma.

Vuoi finirlo con la tua spada?	Vai al **101**
Vuoi allontanare la sua spada con un calcio e tentare di parlargli?	Vai al **306**
Vuoi oltrepassarlo per continuare lungo il corridoio?	Vai all'**80**

345

Unisci le mani a coppa e pronunci l'incantesimo. L'acqua le riempie e bevi a grandi sorsi. Quando hai bevuto a sufficienza, separi le mani e continui il viaggio verso sud. Vai al **377**.

346

L'Uomo Scheletro prende il dente e improvvisamente lo getta a terra, mandandolo in frantumi. I loro volti privi di espressione sembrano in qualche modo alleviati, e non riesci a capire quale errore hai commesso. Le creature avanzano verso di te, con le lance pronte a colpire.

1° Uomo Scheletro	Abilità 9	Resistenza 6
2° Uomo Scheletro	Abilità 9	Resistenza 8

Affrontali uno alla volta. Se vinci, vai al **96**.

347

Il corridoio alla fine giunge ad un vicolo cieco. All'interno di una nicchia c'è una candela accesa, e noti qualcosa che brilla dietro ad essa. Se vuoi entrare nella nicchia, vai al **212**. Se preferisci tornare indietro e girare a destra nell'altro corridoio, vai al **59**.

348

Raggiungi la fine della scala e procedi cautamente con il braccio teso di fronte a te. Improvvisamente senti un tonfo, molto simile al rumore di fango che cade sul pavimento. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **57**; se sei sfortunato, vai al **176**.

349

Dopo aver slegato il cordino che tiene chiuso il sacchetto di cotone, lo apri con cautela e scopri che contiene una sfera di vetro, al cui interno si trova una piccola creatura alata con orecchie a punta, con indosso un vestitino verde pisello e che sta saltellando allegramente. Non riesci a sentire la sua voce attraverso lo spessore del vetro, ma intuisci che il Folletto vuole uscire. Se vuoi liberarlo, vai al **234**. Se invece preferisci lasciarlo nella sua prigione di cristallo e proseguire verso sud, vai al **39**.

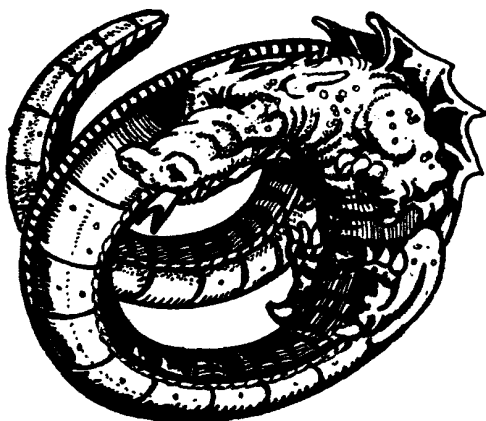
350

Il Fantasma, non appena vede l'argento, indietreggia e cerca di fuggire. La tua mira è precisa, e il bottone di argento colpisce nel segno. Il Fantasma crolla a terra e in pochi secondi fra le pieghe del suo mantello rimane solo un po' di polvere. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Con il morale alle stelle, continui a percorrere il corridoio. Vai al **190**.

351

Ti copri le orecchie, ma non riesci a porre fine al dolore. Ti muovi annaspando, completamente disorientato e incapace di mantenere l'equilibrio. Perdi 3 punti di Abilità. Nonostante lo svantaggio, sfoderi la tua fedele spada per affrontare il terribile combattimento finale. Vai al **103**.

352

Camminando lungo la riva scopri un gruppo di palme, ma sono tutte prive di noci di cocco. Ti guardi attorno e valuti verso quale direzione proseguire. Se vuoi andare a est, verso la terraferma, vai al **327**. Se preferisci continuare a sud, lungo la costa, vai al **151**.

353

Segui il corridoio fin quando svolta bruscamente a sinistra. Non appena oltrepassi l'angolo, scopri che il pavimento è ricoperto di frammenti di vetro. Prosegui calpestando i cocci, ed improvvisamente appare un'ombra nel corridoio di fronte a te. Senti una risata stridula mentre ti viene lanciata addosso una bottiglia, che si infrange sul pavimento di pietra davanti ai tuoi piedi, rivelando fra i frammenti di vetro una pergamena arrotolata. Se vuoi leggere cosa c'è scritto, vai al **256**. Se preferisci inseguire chi ti ha lanciato la bottiglia, vai al **77**.

354

Anche se al tatto la pioggia dorata è umida, rimani completamente asciutto. Entri in una stanza lussuosa, le cui pareti sono decorate con affreschi e quadri. Sul pavimento di lucido marmo sono poggiati svariati tavolini e sono disseminati numerosi cuscini. Nella parte opposta della stanza si trova un imponente individuo calvo e a petto nudo, che indossa ampi pantaloni di seta e che tiene la mano poggiata sull'elsa di una spada ricurva. Non appena ti vede si mette a correre nella tua direzione per attaccarti. E' la Guardia degli Schiavi del tempio esterno.

Guardia degli Schiavi	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **235**.

355

Senza una scorta di acqua ti indebolisci permanentemente: perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Digrigni i denti e prosegui barcollando in direzione del sole di mezzogiorno (vai al **116**).

356

Il tuo frenetico tuffo attraverso la porta non è sufficientemente rapido per evitare che la parte inferiore del torso venga schiacciato sotto al soffitto di pietra. Mentre il soffitto raggiunge il pavimento, si sente un disgustoso rumore di ossa che si spezzano. La tua avventura termina qui.

357

Tenendo gli occhi chiusi, impugni lo specchio e stendi il braccio di fronte a te. Hai scoperto il suo unico punto debole: il Basilisco muore vedendo la propria immagine riflessa. Ti allontani verso sud il più velocemente possibile, senza avere il coraggio di lanciare uno sguardo verso il corpo del Basilisco morto (vai al **108**).

358

Giungi nei pressi di una ciotola poggiata su una colonna di marmo, colma di uva che pare invitante e succosa. Se vuoi mangiare l'uva, vai al **112**. Se preferisci continuare senza toccarla, vai al **237**.

359

Ti allontani più in fretta che puoi dalla spiaggia, ma non riesci a sfuggire dal Mostro di Conchiglie. Cadi sulla sabbia e vieni colpito da un'incessante raffica di conchiglie. Perdi lentamente conoscenza, e l'avventura si conclude al limitare del Deserto dei Teschi.

360

Il trono improvvisamente si surriscalda e ti ritrovi seduto su una pietra arroventata. Lancia un dado e sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, balzi via dal trono e prosegui barcollando lungo il corridoio. Vai al **202**.

361

Non appena tiri fuori l'uovo di onice, l'Occhio si immobilizza e chiude la sua grande palpebra. Approfitti subito della situazione oltrepassando di corsa l'Occhio, tenendo bene in vista l'uovo di onice in modo da proteggerti. Vai al **340**.

362

Sollevi il martello da guerra e colpisci con forza il Drago d'Osso. La statuetta si infrange in minuscoli pezzi, e non riesci a trattenere un sorriso di soddisfazione. Sollevi il martello da guerra una seconda volta, ma improvvisamente senti il rumore di un tuono provenire dalle profondità del pozzo. Vai al **288**.

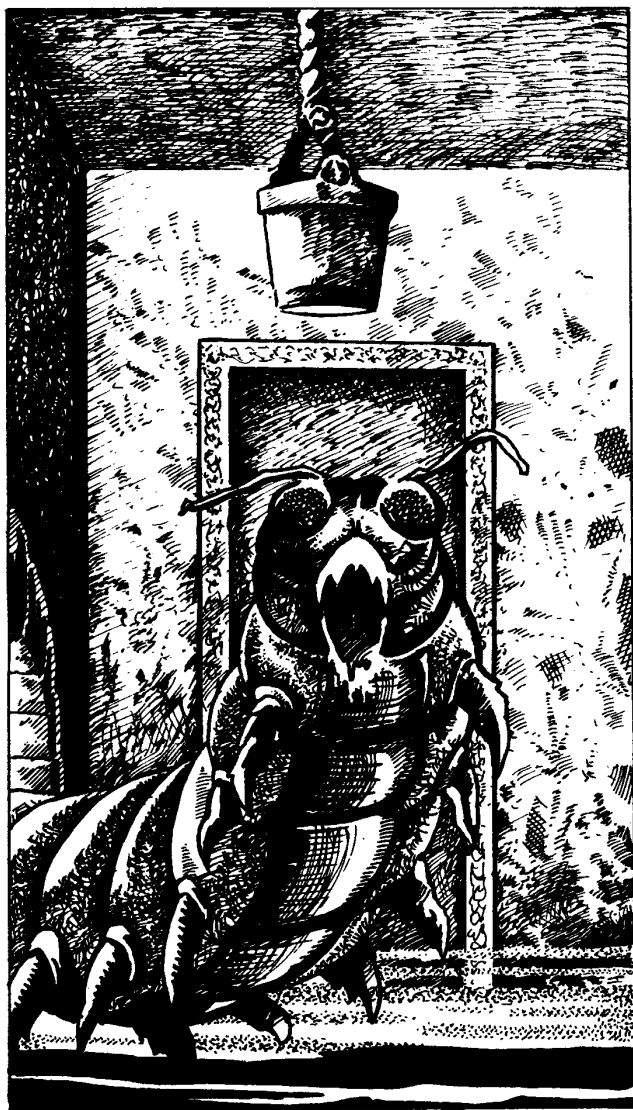
363

Sfoderi la spada e cerchi di abbattere il terribile aggressore dell'aquila. Tuttavia il Pterodattilo si trova fuori dalla tua portata e non sei in grado di essere d'aiuto nel combattimento fra le due creature volanti. Il combattimento si svolge fra l'aquila e il Pterodattilo.

Aquila Gigante	Abilità 6	Resistenza 11
Pterodattilo	Abilità 8	Resistenza 9

Se l'aquila vince il combattimento aereo, vai al **242**. Se vince il Pterodattilo, vai al **48**.

364

Passando a fianco del trono a forma di Sfinge e agli arazzi, oltrepassi l'intersezione del corridoio e osservi gli affreschi. Vai al **161**.

365

Entri una stanza impolverata, con le pareti sporche di sangue rappreso. Proprio sopra alla tua testa c'è un secchio sospeso al soffitto con una corda. Sulla parete opposta si trova un'altra porta, e in quella alla tua sinistra si apre un basso passaggio a volta dal quale proviene un suono di qualcosa che sfrega sulla pietra. Improvvisamente la testa di un insetto nero sbuca dal buio anfratto, seguita da un lungo corpo dotato di numerose zampe. Il Millepiedi Gigante è uscito dalla sua tana per divorarti.

Millepiedi Gigante	Abilità 9	Resistenza 7

Se vinci, vai al **393**.

366

Esamini l'asta d'argento, sperando di scoprire il modo di attivarla per lanciare un potente fulmine. Scopri due piccole sporgenze sulla superficie dell'asta, e deduci che una di esse serve per far fuoco. Punti l'asta verso la porta e scegli quale pulsante premere. Se premi il pulsante sinistro, vai al **343**. Se premi quello destro, vai al **167**.

367

Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Creare Acqua ti colmerà le mani di acqua potabile ogni volta che le unirai a coppa. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che stranamente non richiede energia per essere usato. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo.

368

Il dardo della balestra ti colpisce alla gola. Rantoli in cerca di aria, ma i tuoi sforzi sono vani. La tua avventura termina qui.

369

Pronunci le parole dell'incantesimo (riduci di 2 punti la tua Resistenza), ma non succede nulla. Senza saperlo, la pioggia dorata ha prosciugato tutti i tuoi poteri magici. Perdi 1 punto di Fortuna. Non hai altra scelta oltre a quella di scassinare la serratura con la spada. Vai al **68**.

370

Il corridoio svolta bruscamente di nuovo a destra, e ben presto raggiungi un'altra intersezione a T. Il corridoio di fronte a te è vuoto e privo d'interesse, così decidi di girare a sinistra. Vai al **46**.

371

Pronunci le parole dell'incantesimo (perdi 1 punto di Resistenza), ma non succede nulla. Senza saperlo, la pioggia dorata ha prosciugato tutti i tuoi poteri magici. L'Uomo Scheletro più vicino tenta di colpirti con la lancia, e non hai alternative al combattimento. Vai al **211**.

372

Unisci le mani a coppa e pronunci l'incantesimo Creare Acqua. Improvvisamente il prezioso liquido ti riempie

le mani, e lo bevi con lunghe e deliziose boccate. Il sole pomeridiano continua a battere implacabilmente, producendo ondate di calore abbaglianti che si sollevano dalla sabbia inaridita. Separi le mani per interrompere il flusso di acqua, e poi continui la marcia attraverso il deserto. Vai al **303**.

373

Il veleno del serpente è letale: è bastato un solo morso per porre fine alla tua vita. Chiudi gli occhi per l'ultima volta mentre il serpente si irrigidisce per diventare di nuovo un'asta di legno.

374

Il canto sembra diventare sempre più forte, e non riesci a fare a meno di avvicinarti all'altare. Ti distendi sulla fredda lastra di marmo, consapevole di essere circondato dai Seguaci Oscuri. Uno di essi annuncia che è mezzanotte e poi ti rendi appena conto di un altro che estrae un pugnale dalla cintura. L'ultima cosa che vedi è l'arma che affonda nel tuo petto. L'avventura termina qui.

375

Mentre sposti una roccia, uno scorpione esce di corsa dall'oscurità della sua tana e ti punge il dorso della mano: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **155**.

376

Il corridoio curva verso destra, e lo segui girando intorno finché non giungi di fronte a una porta chiusa. Dall'interno della stanza senti provenire degli urli agonizzanti ed una sadica risata. Se vuoi girare la maniglia e aprire la porta, vai al **206**. Se preferisci ignorare gli urli e continuare lungo il corridoio, vai al **66**.

377

Cammini con determinazione verso sud, ignaro del pericolo invisibile di fronte a te. Il piede destro affonda nella sabbia e avverti un dolore lancinante, come se qualcosa stesse cercando di dilaniarti la gamba. Infili la spada nella sabbia nel momento in cui il Predatore delle Sabbie cerca di ucciderti. Freme di dolore, e la sabbia viene scrollata via dal suo corpo marrone, rivelando le fauci spalancate, irte di denti affilati. E' impossibile penetrare le spesse scaglie che coprono il suo corpo. Improvvisamente alcune di esse vengono spinte via da due lunghi tentacoli che tentano di afferrarti e trascinarti nella bocca del Predatore delle Sabbie. Colpisci i robusti tentacoli, ignorando il dolore alla gamba.

1° Tentacolo	Abilità 7	Resistenza 7
2° Tentacolo	Abilità 7	Resistenza 7

Se uno dei due tentacoli vince due turni consecutivi di combattimento, vai al **149**. Se riesci a mozzare i due tentacoli, vai al **266**.

378

Scruti nelle tenebre della tana del Cane Assassino e scopri un lungo e stretto tunnel avvolto nell'oscurità. Se vuoi strisciare all'interno del tunnel, vai al **95**. Se preferisci lasciare la stanza e ritornare nel corridoio, vai al **344**.

379

Raggiungi un cartello stradale dal quale scopri di trovarti in Strada del Maniscalco. La percorri tutta finché non raggiungi un incrocio a T, dove interseca Strada del Porto, che prosegue parallelamente alla costa. Guardi in direzione del mare e vedi il sole che sta lentamente tramontando dietro l'orizzonte. L'oscurità ti avvolge e ti chiedi dove andare. Alla fine della strada, sulla sinistra, si vedono numerose luci brillare dietro alle finestre, e riesci a sentire il rumore di canti e risate. Decidi di andare in quella direzione e ben presto arrivi di fronte alla locanda Aragosta Nera. Entri e ti trovi all'interno di un locale avvolto nel fumo; seduti agli affollati tavoli si trovano uomini dall'aspetto poco rassicurante che ridono, scherzano e cantano. Ti avvicini al locandiere e gli chiedi se ha una stanza da affittare: fortunatamente ce n'è una. Gli paghi una Moneta d'Oro per la stanza e chiedi se conosce qualche nave che il mattino seguente faccia rotta verso sud. "Forse sì", risponde con circospezione, "ma le informazioni non sono gratuite a Port Blacksand. Dammi un'altra Moneta d'Oro e ti farò conoscere l'equipaggio della nave." Apri di nuovo il borsello e paghi il locandiere. Ti accompagna in un angolo appartato della taverna e ti indica un uomo con una fascia di seta avvolta attorno alla testa

calva e una brutta cicatrice che corre dall'orecchio sinistro fino al centro del mento. "Il suo nome è Gargo", dice il locandiere. Ti siedi vicino a Gargo, ti presenti e gli chiedi se puoi pagare il viaggio verso sud. "Dieci Monete d'Oro, e dovrai guadagnarti il cibo", è la secca risposta. Gargo non sembra un uomo col quale si possa mercanteggiare, così accetti e lo paghi. "Faremo vela un'ora dopo l'alba. La nave si chiama *Belladonna*, e la troverai all'estremità del molo di fronte alla taverna. Ci vedremo domani mattina: adesso ritorno alla nave", dice Gargo. Decidi di non voler avere nulla a che fare con gli avventori della locanda, preferendo ritirarti verso la tua camera. Ti alzi e vai in direzione delle scale, ma un energumeno con tre boccali di birra in mano ti urta, facendo cadere a terra la bevanda. Se ti offri di comprarne dell'altra, vai al **124**. Se invece preferisci dirgli di non essere così maldestro, vai al **203**.

380

Malbordus si rende conto che sei invulnerabile ai suoi poteri magici, così sfodera la spada per attaccarti.

Malbordus	Abilità 10	Resistenza 18

Se vinci, vai al **400**.

381

Cammini sotto il martello da guerra dell'idolo, diretto verso l'imboccatura del corridoio. Vai al **74**.

382

La porta è chiusa e sbarrata: non si aprirà in nessun modo. Se puoi e vuoi lanciare l'incantesimo Aprire Porta, vai al **248**. Se non puoi o non vuoi pronunciarlo, vai al **210**.

383

Una volta che hai pronunciato le parole dell'incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza), il corridoio al di là della porta viene immediatamente illuminato da una luce viva. Ma sei caduto nella trappola del Messaggero della Morte. C'è una grossa lettera R pitturata sulla porta in fondo al corridoio, e non puoi fare a meno di vederla. Perdi 4 punti di Resistenza a causa della brutta sorpresa. L'unica consolazione è quella di aver scoperto una lama fissata alle pareti ad altezza delle ginocchia, e riesci a oltrepassarla senza ferirti. Maledici la sfortuna e apri la porta alla fine del corridoio. Vai al **79**.

384

Stai indossando un Bracciale di Forza: aggiungi 1 punto di Abilità. Scendi la scala e ritorni fino all'ultimo incrocio. Vai al **262**.

385

La tempesta di sabbia impiega molto tempo prima di placarsi, e sprechi molte energie per tentare di proteggerti: perdi 1 punto di Abilità. Finalmente il vento si attenua, così ti ripulisci dalla sabbia e prosegui il viaggio verso est (vai al **26**).

386

Quando prendi la statuetta scopri che pesa molto, e deve valere un'incredibile fortuna. Se avrai successo nella tua missione, sarai ampiamente ricompensato. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Riponi la statuetta nello zaino e poi decidi cosa fare.

Vuoi prendere qualche gemma? Vai al **143**
Vuoi aprire il cofanetto d'oro? Vai all'**82**
Vuoi andartene attraverso la porta
che si trova nella parete opposta? Vai al **3**

387

Devi trovare velocemente un oggetto con il quale poter sconfiggere l'Occhio.

Vuoi usare uno specchio? Vai al **65**
Vuoi usare una perla? Vai al **319**
Vuoi usare un uovo di onice? Vai al **361**
Nessuno di questi oggetti? Vai al **200**

388

Avvertendo un pericolo imminente, pronunci le parole dell'incantesimo (sottrai 2 punti di Resistenza). La luce magica illumina una balestra fissata alla parete e un filo di attivazione posizionato due metri di fronte ad essa. Oltrepassi il filo senza attivare la trappola, dopodiché superi anche la balestra. Finalmente il tunnel conduce in una polverosa stanza illuminata da torce fissate alle pareti. Vai al **43**.

389

Non molto tempo dopo che la tenda è scomparsa dalla vista, avverti un leggero tremore del terreno. Improvvisamente di fronte a te la sabbia inizia a muoversi, sollevandosi in aria per poi ricadere a terra in un'enorme cascata, rivelando il lungo corpo di un gigantesco verme. Ti rendi conto con orrore che il Verme Gigante delle Sabbie ti sta per inghiottire con la bocca munita di denti acuminati. E' lungo almeno venti metri, e sei costretto ad affrontarlo.

Verme Gigante delle Sabbie	Abilità 10	Resistenza 20

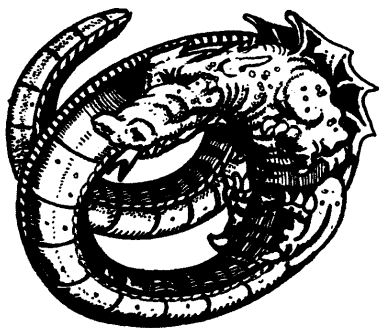
Se vinci, vai al **18**.

390

Quando l'Orrore della Notte crolla a terra, lascia anche cadere l'asta di argento. Improvvisamente senti un rumore stridente sopra di te. L'asta, non più nelle mani della creatura, ha misteriosamente attivato un meccanismo nel soffitto di pietra, che si sta abbassando su di te. Corri disperatamente verso le porte, ma ambedue sono sbarrate da qualche potente magia, e non possono essere aperte nemmeno dall'incantesimo di Yaztromo.

Vuoi prendere l'asta di argento?	Vai al **290**
Vuoi provare ad aprire la porta con una chiave di cristallo (se ne possiedi una)?	Vai al **150**
Vuoi provare a bruciare la porta con l'incantesimo Fuoco (se sei in grado)?	Vai al **239**

391

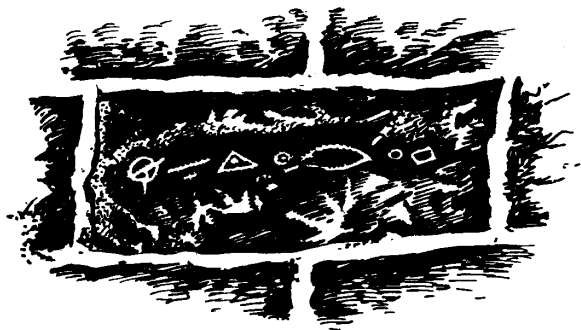
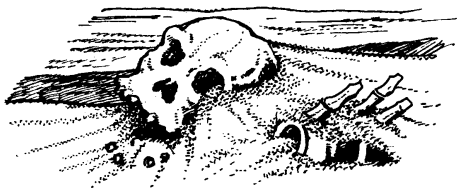
Yaztromo ti spiega che l'incantesimo Decifrare ti permette di leggere qualsiasi runa o simbolo magico. Ti insegna le parole da pronunciare per lanciare l'incantesimo e ti dice che l'energia persa per usarlo è molto modesta: ogni volta che lo userai perderai 1 punto di Resistenza. Ritorna al **34**, dopo aver annotato sul Foglio d'Avventura l'incantesimo e il costo di Resistenza.

392

Non hai nessuna intenzione di diventare una vittima sacrificale, così ti concentri per cercare di rimuovere dalla mente le voci cantilenanti. Lancia due dadi: se il risultato ottenuto è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità vai al **174**, altrimenti vai al **374**.

393

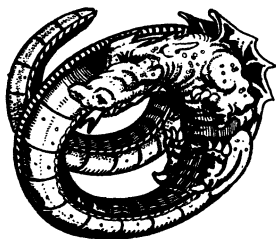
Se vuoi tagliare la corda e prendere il secchio appeso al soffitto, vai al **60**. Se preferisci aprire la porta di ferro che si trova nella parete opposta, vai al **21**.

394

La porta sbatte violentemente alle tue spalle, e scopri che è saldamente chiusa. Segui le impronte attorno alle mura della città per circa quindici minuti, finché non trovi l’uomo che le ha lasciate. Giace con la faccia nella sabbia, e sembra che sia morto da almeno un giorno. A giudicare dall’aspetto è un servo, e di certo non è Malbordus. Addosso all’uomo non c’è nulla che possa esserti utile, così decidi di ritornare alla porta di quercia. Poiché sei passato attraverso la pioggia dorata i tuoi poteri magici non hanno effetto su di essa, così sei costretto a colpirla furiosamente con la spada per cercare di aprirla. Improvvisamente passa sopra di te un’ombra, e alzi lo sguardo per scoprire da cosa proviene. Vedi un enorme Drago nero che vola nel cielo, e sulla sua groppa l’uomo che sei venuto ad uccidere: Malbordus. Il Drago ruggisce e riesci a malapena a sentire la malvagia risata di Malbordus. Il Drago si allontana volando verso nord, e non puoi fare nulla per fermarlo. Malbordus condurrà le sue orde del caos attraverso Allansia, e sul mondo si allungheranno le ombre dell’oscurità. Hai fallito la tua missione.

395

Fa così freddo che riesci a malapena ad addormentarti, rimanendo sveglio quasi tutta la notte: perdi 3 punti di Resistenza. Sei completamente sveglio e contento quando il sole sorge dietro all'orizzonte, scaldando l'aria del deserto. Finché c'è sufficiente luce per vedere dove metti piede, continui il viaggio verso sud (vai al **72**).

396

Mentre colpisci con la spada la superficie dell'acqua, immergi per un istante il bracciale. Il mostro munito di tentacoli viene immediatamente respinto da esso, facendolo silenziosamente nuotare verso la parte più profonda della pozza. Afferrando al volo quest'occasione, ti arrampichi sulla sporgenza e ti allontani lungo il corridoio. Vai al **91**.

397

Dalla botola si diparte una rampa di scale che scompare nell'oscurità sottostante. Dal buio proviene un forte odore di muffa e vieni investito da una corrente d'aria fredda. Scendi lungo l'impervia scalinata finché non riesci a vedere più nulla.

Vuoi pronunciare l'incantesimo Luce (se sei in grado di farlo)? Vai al **224**
Vuoi continuare a camminare nell'oscurità? Vai al **348**
Vuoi ritornare indietro e aprire l'altra porta? Vai al **307**

398

Nel bel mezzo della notte vieni svegliato da un forte rumore di passi. La luna è quasi piena ed emana luce sufficiente per permetterti di vedere una grossa sagoma che si sta avvicinando. Impugni la spada e ti alzi in piedi per difenderti dal Troll delle Caverne, che ti ha scoperto durante la sua caccia notturna.

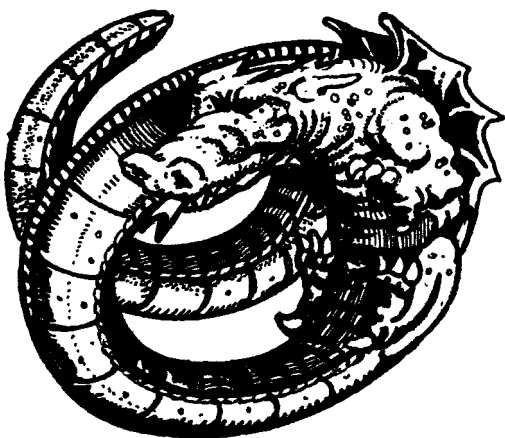
Troll delle Caverne Abilità 8 Resistenza 9

Se vinci, tenti di rimetterti a dormire, ma ti agiti e ti giri per il resto della notte. Il mattino seguente riprendi il viaggio. Vai al **305**.

399

Non essendo in grado di aprire la porta, non ti resta che ripercorrere il corridoio fino all'ultimo incrocio. Vai al **250**.

400

Malbordus è morto e le rimanenti statuette di Drago attendono di essere distrutte. Le colpisci con il martello da guerra più e più volte, affinché nessun uomo o essere vivente possa avere di nuovo la possibilità di usare i loro poteri. In breve tempo gli Elfi Oscuri della Foresta Darkwood verranno a conoscenza della sconfitta del loro signore e si ritireranno nelle ombre della foresta. La tua ardua impresa all'interno del Tempio del Terrore ha salvato Allansia. Adesso potrai ritornare fieramente a Stonebridge e riportare il martello da guerra a Re Gillibran. Senza dubbio Yaztromo ti insegnerà qualche altra magia, e forse avrai la possibilità di spendere parte delle ricchezze che hai trovato.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Nella collana LibriNostri:

IL SIGNORE DEI LICH	13
LA CITTÀ DEI LADRI	14
IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI	15
IL TEMPIO DEL TERRORE	16

IL TEMPIO DEL TERRORE

16

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Gli oscuri poteri di Malbordus stanno raggiungendo l'apice.
Tutto ciò di cui adesso ha bisogno è recuperare le cinque statuette di drago che sono rimaste nascoste per secoli nella città perduta di Vatos, da qualche parte nel Deserto dei Teschi.
Ogni giorno si avvicina sempre più, e tu sei l'unico in grado di fermarlo.
Hai il compito di raggiungere la città perduta prima di Malbordus e di distruggere gli oggetti magici.
Ma attenzione: ogni passo che farai ti condurrà più vicino al tuo destino...

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Christos Achilleos
Traduzione di Dirk06
http://www.librogame.net